AÇÃO GAMES

PC: FALCON 3.0

TINY TOON SNES

A LOUCA AVENTURA DE PERNINHA E SUA TURMA

ATÉ O FINAL

STREET FIGHTER 2
ANÁLISE COMPLETA
DO CÓDIGO
PARA JOGAR
COM OS
CHEFES

MEGA
- WORLD OF ILLUSION
- SHADOW OF THE BEAST 2

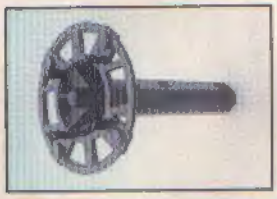
DIRETO DOS STATES
- NOVOS GAMES E ACESSÓRIOS
- A GUERRA SEGA X NINTENDO
- O SUCESSO DOS JOGOS EM CD

EDITORA AZUL

VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS.

TURBO JET CONTROL

Turbo programável.
Chaves para programar a função turbo de forma independente nos botões "A" e/ou "B", com capacidade para 10 disparos por segundo.



Eixo de alta resistência.
Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.

Ventosas removíveis.
Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma só mão.

Mantas anti-derrapantes.
Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.

Botões de disparo adicionais "A".
Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.

Saída para fones estéreo.
Função exclusiva para os Consoles **Dynavision 3**, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.

Compatível com Dynavision 2 e 3

Compatível com Nintendo® e 8 Bit System®

Compatível com Phantom®, Hi-Top Game® e VG-9000T®

Procure a cor da faixa da embalagem do Turbo Jet Control de acordo com o seu console.

Cabo de ligação eliminado da foto por questões estéticas.

**Marcas registradas de terceiros.*

Por essa seus inimigos não esperavam: um joystick tão completo, preciso e confortável que você joga com uma só mão. Turbo Jet Control. É uma mão para vencer e outra para comemorar.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

START

SHOTS ESPECIAL
NINGUÉM SEGURA OS VIDEOGAMES

Você vai saber tudo que rolou na Consumer Eletronics Show, que reuniu em janeiro todos os fabricantes mundiais de consoles e games, na cidade de Las Vegas, nos Estados Unidos. O jornalista Roberto Guimarães, de Ação Games, foi lá conferir e narra tudo o que viu. São novidades de arrepiar!

SNES

TINY TOON ADVENTURES

Perninha, Lilica, Roico-Rói, Plucky e toda a turma num game animal da Konami. Até o final

MEGA

MICKEY AND DONALD – WORLD OF ILLUSION

Todas as fases e 19 fotos da nova aventura com o Ratinho esperto e o Pato trapalhão

SUPER NES

Tiny Toon Adventures	9
Flying Hero	12
Jaki Crush	13
King of Rally	14
Street Fighter 2 (Dica)	14
Zelda 3	15
Dicas	15

MEGA DRIVE

World of Illusion starring Mickey and Donald	16
Deadly Moves	20
Shadow of the Beast 2	22
Dicas	24

NINTENDO

Panic Restaurant	26
Mario Fighter 3	26
Contra Force	27

MASTER SYSTEM

Out Run Europe	28

PC

Falcon 3.0	30

GAME BOY

Bonk's Adventure	32
Dicas	32

GAME GEAR

Streets of Rage	35

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

SHOTS	*Especial Consumer Eletronics Show*	4
SOS	*Ajuda para os aflitos*	8
CARTAS	*Os recados da galera*	8
AÇÃO GAMES CLUBE	*Barganhas e desafios*	36
PRÓXIMA EDIÇÃO	*O que vai rolar no nº 29*	38

SHOTS DA COBERTURA DA CONSUMER ELECTRONICS SHOW - LAS VEGAS

NINGUÉM SEGURA OS VIDEOGAMES

A indústria dos videogames está mostrando mais novidades do que nunca. Surgem acessórios capazes de transportar os movimentos do corpo do jogador para o game. Sofisticados circuitos integrados aumentam a capacidade gráfica dos cartuchos, criando até imagens tridimensionais. Os videogames se aliam a equipamentos de áudio e vídeo, criando verdadeiras centrais de diversão eletrônica. Isso é apenas um pouquinho do que rolou na última edição da maior feira de eletrônica de consumo do mundo – a Consumer Electronics Show, realizada em janeiro na cidade de Las Vegas, nos Estados Unidos. Ação Games cobriu a feira e conta tudo o que você precisa saber sobre o presente – e futuro – dos videogames.

REPORTAGEM DE ROBERTO GUIMARÃES

Starfox

RESUMO DOS PRINCIPAIS FATOS DA FEIRA

O mercado americano de videogames faturou 6 bilhões de dólares em 92
A Nintendo tem 55% do mercado de sistemas de 16 bits; Sega tem 45%
Sega CD foi a vedete da feira. Já vendeu 200 mil unidades nos States
Surge um novo fabricante de videogames: 3DO, que vai lançar um sistema integrado de videogame/áudio/vídeo/CD ROM
Pioneer também anuncia um sistema integrado para o Sega CD
CD ROM da Nintendo sai só em 94. Terá 32 bits
Nintendo revela sua estratégia no Brasil: vai entrar com tudo no mercado de 16 bits e lançar títulos quentes
A Sega pára de produzir jogos para o Master System
Lançado o Activator, acessório para Mega Drive que transporta o movimento do corpo do jogador para o game
Cartuchos de Mega Drive e Super NES vêm com novos circuitos integrados para aperfeiçoar a parte gráfica

ma que os americanos possuem 9 milhões de consoles Nintendo 16 bits.

Mas estes são os números fornecidos pelas próprias empresas. Vale a pena ouvir o que os especialistas neste mercado acham. Segundo eles, houve um vaivém na venda de consoles de 16 bits no ano passado, com uma leve vantagem para a Nintendo. Segundo eles, o mercado está assim: **55%** para o Super NES e **45%** para

simulador espacial. Os efeitos tridimensionais do jogo são tão incríveis que a gente tem a sensação de estar dentro dele. Outros três jogos com o SFX serão lançados este ano.

A Nintendo tem também um outro chip para turbinar seus jogos. É o **DSP**, que você já ficou conhecendo em nossa edição passada. Este componente é tão complexo que a Nintendo não conseguiu mostrá-lo em funcionamento. Mas o lance dele é juntar os efeitos zoom, escala e

Shadowrun: para Super Nes

X-Men invade o seu Mega Drive

Bubsy sai para Mega e Super NES

SEGA E NINTENDO AFIAM AS GARRAS

A guerra entre as duas fabricantes está mais emocionante do que nunca. A Sega afirma ter vendido 4,5 milhões de Mega Drive só nos Estados Unidos em 92. Nas contas dela, existe hoje um total de 7,4 milhões de Mega só nos States. A Nintendo, por sua vez, diz ter vendido 7 milhões de Super NES durante 92. E afir-

VENDA DO SUPER NES

Não poderia dar outra. O grande sucesso de vendas do Super NES em 92 foi – adivinha quem? Street Fighter 2. Só na primeira semana de comercialização, os americanos compraram 300 mil cartuchos. Em novembro, as vendas já haviam passado a casa do **1 milhão.** Street Fighter 2 foi um sucesso tão grande que milhares de pessoas compraram um SNES só para poder jogar seu arcade favorito em casa. Tanto é assim que as vendas de SNES caíram depois que passou a onda de consumo alucinado do SF2. E quem pensava que iria ver o protótipo da versão Champion Edition na feira teve uma gande decepção: a Capcom não mostrou nada. Mistério.

SONIC 2 BATEU OS RECORDES DE VENDAS

Dizem as más línguas que, graças ao porco-espinho mais rápido do mundo, a Sega chegou ao final do ano quase empatada com a Nintendo nos Estados Unidos. Sonic 2 vendeu **400 mil cartuchos em cinco dias**, batendo o recorde de SF2. Uma loucura!

O sucesso do jogo foi tão grande que batizaram o dia de seu lançamento como Sonic Tuesday. É uma brincadeira que junta Sonic Two (dois) com Tuesday (terça-feira), pois o lançamento aconteceu numa terça feira, dia 24 de novembro. Sonic Tuesday é um dia que vai ficar na história.

NINTENDO USA CHIPS PARA APERFEIÇOAR CARTUCHOS

Guarde este nome: **Super FX.** Ele pertence ao circuito integrado (ou simplesmente chip) que a Nintendo desenvolveu para criar imagens com efeito tridimensional nos jogos do Super NES.

Altamente sofisticado, o Super FX calcula a distância dos objetos na tela a cada frame (ou quadro de imagem). Com isso, a perspectiva da imagem muda a cada fração de segundo. Se você não endendeu nada, não faz mal. Dá pra sacar muito bem do que o tal circuito integrado é capaz vendo o primeiro jogo feito com ele: Star Fox, uma espécie de

[illegible] Arts, terá 16 Mega e está com o [illegible] de B.O.B. Esta sigla intriga tanto os americanos que a revista GamePro está fazendo uma promoção com seus leitores para descobrir o que significa B.O.B. Coisa de americano.

SEGA TAMBÉM ESTÁ TURBINANDO SEUS JOGOS

A Sega também apresentou dois novos chips para seus cartuchos. O Blasting Processing Mode, ou **BPM**, é um verdadeiro turbinador de games. Ele foi o responsável por tornar Sonic 2 um jogo tão rápido, capaz de mover seus personagens numa velocidade 3 vezes maior que a normal para o Mega Drive.

Outra novidade da Sega é o **DPA**, de Dynamic Play Adjustement. Saca só que interessante: o DPA reconhece o nível de experiência de cada jogador e ajusta a dificuldade do jogo a ele. Assim, o mesmo jogo pode ficar automaticamente mais fácil para um iniciante e mais difícil para um fera. Isso é muito legal, principalmente para os americanos: uma pesquisa nos States diz que 85% dos jogadores de lá não conseguem passar da segunda fase da maioria dos jogos. É ruim, hein?

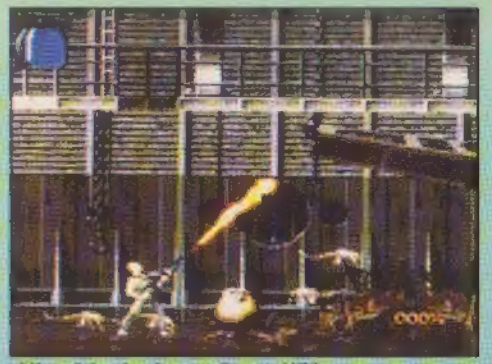
ACTIVATOR, O NOVO ACESSÓRIO DO MEGA

A Sega mostrou, na feira de Las Vegas, um revolucionário acessório que substitui o joystick. O **Activator** tem o formato de um círculo com 1 metro de diâmetro, onde você faz com seu corpo os movimentos que deseja que o personagem do jogo faça. Seus chutes, socos e golpes são transferidos para o personagem do game através de raios infra-vermelhos. É a coisa mais próxima de Realidade Virtual nos videogames domésticos.

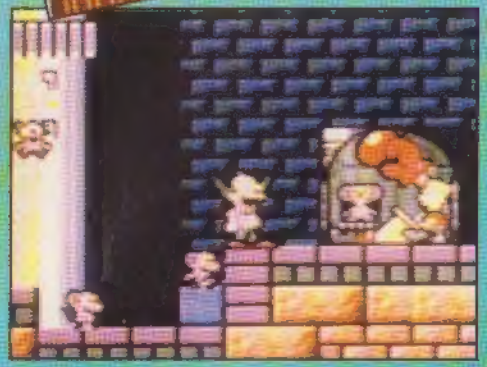
Totalmente desmontável, este incrível acessório custará algo entre 70 e 80 dólares nos States e virá com um software todo especial, com o qual você poderá tocar piano, bateria ou guitarra. Mas o Activator pode ser usado com outros games – tanto assim que ele foi demonstrado com Streets of Rage 2.

[illegible] – Bem vindo à primeira academia de ginástica portátil e divertida!

É hoje ligado: em breve sairá, no Japão, um adaptador para o Mega Drive funcionar com até quatro joysticks ao mesmo tempo. A novidade foi anunciada no Japão, mas ainda não chegou nos States. Talvez a Sega tenha achado que seria muita novidade para uma feira só. Vamos aguardar.



Alien 3 barbariza no Super NES



O palhaço de Springfield chega aos portáteis para ferver os miolos de todo mundo: Krusty's Fun House para Game Boy e Game Gear

SEGA CD EVAPORA NOS STATES

Nem bem chegou às lojas, no final de novembro, e o Sega CD já vendeu **200 mil unidades**. O sucesso pegou a Sega de surpresa,(ela não esperava este ótimo resultado) e não deu outra: agora, o Sega CD está em falta no mercado americano. E olha que o preço é bem salgado, mesmo para os padrões americanos. Sai por **320 dólares**, grana suficiente para comprar três Mega Drive nos States.

No Japão, as vendas do Mega CD decepcionaram. A razão é simples: foram lançados apenas 4 jogos para o novo aparelho, e eles, por sinal, não eram nenhuma maravilha. O público japonês não gostou. Mas nos States, a história é outra. A Sega of America está dando um pacote de discos no valor de 300 dólares, incluindo seis jogos e CDs de áudio. Além disso, os games que estão pintando para o Sega CD realmente valem a pena.

SEGA CD TERÁ GAME ATÉ COM DRÁCULA

A Sega conseguiu gente da pesada para fazer jogos para o seu CD ROM. JVC (Star Wars), Sony Imagesoft (Hook) e Virgin são algumas produtoras de games já confirmadas. Konami, Capcom e Eletronic Arts podem entar para esta lista. Tomara, tomara!!!

Entre os jogos anunciados para o Sega CD, muitos são versões de games de Super NES e micro padrão PC. Pode começar a babar.

✓ **STAR WARS 3-D REBEL ASSAULT / JVC** - Prometido para julho, o jogo tem tudo para ser ainda melhor que Super Star Wars, do SNES.

✓ **OUT OF THIS WORLD / Virgin** - O jogo que apaixonou fãs do PC e Super NES sai em abril, numa versão totalmente nova.

✓ **THE TERMINATOR / Virgin** - Este jogo promete ser animal, com trilha sonora do Guns'n'Roses e seqüências do filme. Para abril.

✓ **BRAM STOKER'S DRACULA / Sony** - Baseado no filme de grande sucesso, este jogo terá

CD "virgem" custa apenas 21centavos de dólar. A Sega está ganhando os tubos com jogos em disco, que, aliás, custam, em média, 15 dólares menos que os cartuchos.

E só não custam menos porque a Sega ainda não tem um forte concorrente para seu CD ROM nos Estados Unidos. Mas quando a Nintendo entrar na parada, o preço dos jogos em disco vai despencar. No futuro, os jogos vão ficar muito muito mais baratos. Oba!

Outra vantagem do CD ROM é que ele transforma os videogames em máquinas capazes de ir além dos jogos. A Sega, por exemplo, pretende lançar uma série de discos para seu Sega CD que, em vez de jogos, têm musicais, clips e até documentários gravados. É ligar e assistir. Esta série de discos especiais já tem nome: Virtual VCR, ou videocassete virtual.

Através da Sony, Virgin e JVC (que são também gravadoras de CDs de música), a Sega tem acesso às obras de bandas famosas como INXS e C+C Music Factory. Vem muita novidade por aí, galera.

Ele pode ser seu por 300 dólares

PIONEER LANÇA SISTEMA COMPATÍVEL COM SEGA CD

A Sega não está mesmo para brincadeira. Firmou um contrato com a Pioneer para o desenvolvimento de equipamentos compatíveis com o Sega CD e o resultado já está pintando. A Pioneer anunciou o lançamento, para breve, de um sistema que junta CD de áudio, vídeo e games com videogames.

A engenhoca terá o nome de Laser Active Player e fará de tudo um pouco: tocar discos laser de áudio e vídeo, acessar informações gravadas em CD ROM, rodar jogos em disco da Sega e até cartuchos de Mega Drive. Isto já não bém pode comemorar. A Pioneer pretende lançar uma versão do Laser Active Player para este videogame.

GAMEBOY CONTINUA LÍDER

Apesar da expressiva venda do Game Gear nos Estados Unidos, o Game Boy ainda é o portátil preferido dos americanos. Em 92, foram vendidos 4 milhões de Game Boy nos Estados Unidos. Isso é mais do que o dobro de todos os Game Gear existentes nos EUA até agora. Um dado interessante: 44% dos Game Boy americanos são de garotas. Será algum charme especial? Ou apenas a vontade de ter um videogame a qualquer hora, sem ter que brigar com os irmãos pentelhos?

Anote aí os principais lançamentos previstos para o portátil da Nintendo: Star Trek, the Next Generation/ *Absolute*, maio ; Yoshie's Cookie/ *Nintendo*, março; Crash' n' the Boys - Street Challenge/ *Technos*, março; Robin Hood/ *Virgin*, abril; Alien 3/ *Arena* e Krusty's Fun House/ *Acclaim*, os dois para abril.

Agora, fique com os próximos títulos para o Game Gear. American Gladiators e Gadget Twins, da *Gametek*, já nas lojas; Paperboy 2/ *Tengen*, maio; James Bond 007: The Duel/ *Tengen*, março; Krusty's Fun House *Flying Edge* e Spider-Man Sinister 6/ *Flying Edge*, ambos para abril.

SEGA PÁRA DE FAZER JOGOS PARA MASTER

Uma triste notícia para os fãs do Master System. A Sega anunciou oficialmente, em Las Vegas, que não fará mais nenhum jogo para o

um ano era apenas adaptar jogos de Game Gear para Master. No Japão já não se vende este console há muito tempo. Nos Estados Unidos, ele também não emplacou: a Sega tem apenas 2% do mercado de videogames de 8 bits.

No Brasil, o papo é bem diferente. Existem 600 mil Master System por aqui. Esperamos que a Tec Toy venha a público e esclareça para os fiéis donos do Master qual será sua estratégia para o lançamento de jogos. Desde já, deixamos nosso espaço aberto para ela.

NINTENDINHO AINDA TÊM FÔLEGO NOS STATES

Nos Estados Unidos, 40% dos lares possuem um Nintendo 8 bits. Ou seja, 35 milhões de famílias. Boa parte desta galera já mudou ou está mudando para o sistema 16 bits, mas o velho e bom Nintendinho ainda tem fôlego: vendeu 3 milhões de unidades no ano de 92.

Apesar disso, poucos jogos novos são esperados para 93. A Nintendo sabe que o sistema 8 bits ficará obsoleto um dia e já não investe tanto em jogos para ele como antes. Confira os próximos lançamentos: Tiny Toon Adventures/ *Konami*, março; A Bela e a Fera/ *Hudson Soft*, agosto; Metal Marines/ *Namco*, julho. Um bom jogo que já está disponível é Best of the Best, jogo de luta full-contact da *Electro Brain*.

NINTENDO NO BRASIL VAI ATACAR COM SNES

Foi uma história muito comprida e enrolada, mas que está chegando ao fim. A partir de março, brasileiros e brasileiras podem esperar a chegada da Nintendo ao País. Sua representante no Brasil será a Playtronics, uma empresa formada pela fusão da Estrela e Gradiente.

Executivos da Nintendo presentes à feira contaram à Ação Games que a Playtronics vai entrar com tudo no mercado de 16 bits. A prioridade, no Brasil, será para o Super NES. E com lançamentos quentes, muito quentes. Vamos

todos já disponíveis; Cliffhanger/ *Sony*, para março; Joe Montana NFL Football/ *Sega*, abril; Indiana Jones/ *Sega*, junho; Rise of the Dragon/ *Sega*, março; Final Fight/ *Sega*, abril.

NINTENDO ADIA NOVAMENTE O SEU CD ROM

Enquanto Sega e NEC festejavam seus CD ROM, a Nintendo anunciou oficialmente que seu acessório terá processador de 32 bits. Lançamento? Só lá pela metade de 94. "Ainda é cedo para falar em CD", despistou Peter Main, o vice-presidente de marketing da Nintendo. E aproveitou para espinafrar a concorrência: "Nenhum dos CD ROM apresentados até agora tem um nível de jogabilidade aceitável pela Nintendo".

Correram umas fofocas na feira de que a Nintendo estaria blefando e vai lançar seu CD ROM com 16 bits mesmo, ainda este ano. Para os boateiros, ela estaria apenas ganhando tempo. Pelo sim, pelo não, o negócio é ficar bem ligadinho nas novidades do Japão. Afinal, tudo acontece lá antes.

CD É O FUTURO DO VIDEOGAME

A grande tendência da indústria do videogame é substituir os cartuchos por jogos em CD. Os Compact Discs para jogos têm várias vantagens sobre os cartuchos: capacidade de memória muito maior, alta definição de som e, principalmente, um custo de produção 10 vezes menor.

Enquanto o cartucho utiliza vários componentes e circuitos integrados que encarecem seu preço, a reprodução do CD é muito, muito barata. Um

FEVEREIRO
Shadowrun 2 - Assigment Day/ Acclaim ✔ Alien 3/ Arena ✔ Superman/ Sunsoft ✔ Hunt for Red October/ 19 Tech Expressions ✔ Batman Returns/ Konami

MARÇO
Toys/ Absolute ✔ Congo's Caper/ Data East ✔ Star Fox/ Nintendo ✔ Pugsley's Scavenger Hunt the Addam Family/ Ocean ✔ Tazmania/ Sunsoft ✔ Spellcraft/ Ascii ✔ Syvalion/ JVC ✔ Shadowrun/ Data East ✔ Capcom's MVP Football/ Capcom ✔ Bubsy/ Accolade ✔ Super Battletoads/ Tradewest

ABRIL
Streets of Sim City/ Maxis ✔ Tetris 2/ Capcom Spectrum Holobyte/ HI Tech Expressions ✔ Super Global Gladiators/ Virgin ✔ Super Caesar Palace/ Virgin

JULHO
Beauty + The Beast/ Sunsoft ✔ Super Empire Strikes Back/ JVC ✔ NFL Quaterback/ Acclaim ✔ Super High Impact Football/ Acclaim ✔ Terminator 2 - The Arcade Game/ Acclaim

SETEMBRO
Goof Troof (Pateta)/ Capcom

OUTUBRO
Final Fight 2/ Capcom

DEZEMBRO
Super Mega Man/ Capcom

S-NES

JANEIRO
Flash Back/ Sony ✔ Jaguar XJ220/ JVC ✔ Home Alone/ Sony ✔ Alien Hunter/ Sega

FEVEREIRO
Wheel of Fortune/ Gametek ✔ Jeopardy/ Gametek ✔ American Gladiators/ Gametek ✔ Outrun/ Sega

MARÇO
Bubsy/ Accolade ✔ Jungle Strike/ Elecronic Arts ✔ Haunting/ Electronic Arts ✔ Toys/ Absolute ✔ Warpspeed/ Accolade

ABRIL
X-Men/ Sega

MAIO
Shinobi 3/ Sega ✔ Tyrants/ Virgin

JUNHO
Indiana Jones/ Sega

MEGA

✔ Double Dragon 3/ Flying Edge

JULHO
Splatterhouse 3/ Namco ✔ Rolling Thunder 3/ Namco ✔ Flintstones/ Taito ✔ Chase HQ/ Taito

AGOSTO
Best of the Best/ Electro Brain ✔ Legends of the Ring/ Electro Brain

Que gráficos! Spellcraft para Super NES

Syvalion sai para 16 bits da Nintendo

Corrida no Sega CD: Jaguar XJ220

Do PC para o Sega CD: Monkey Island

PARA O PC ENGINE

Lançado nos Estados Unidos de TurboGrafx 16, o PC Engine também teve algumas novidades. Entre os lançamentos anunciados, o mais importante é World Heroes. Isso mesmo, o superjogo dos arcades, já está disponível para o videogame da NEC. Outra coisa legal que a empresa apresentou foi o adaptador para 5 joysticks. Com ele, até cinco jogadores podem brincar ao mesmo tempo. O primeiro jogo feito para este adaptador é Bomberman, conhecido título de ação e estratégia, que fica divertidíssimo com cinco pessoas atuando ao mesmo tempo.

STREETS OF RAGE 2 VIRÁ COM GENESIS

Isso mesmo! Quem comprar um Genesis (Mega Drive) nos States, até março, ganhará o cobiçado Streets of Rage 2! Detalhe: por 130 dólares.

NASCE UMA NOVA FABRICANTE DE VIDEOGAMES

Uma nova fabricante de videogames está pintando no mercado americano. Ela se chama 3DO e reúne grandes feras de empresas importantes, como Electronic Arts, Psygnosis, Virgin, Paramount, Warner Bros. e por aí vai.

A 3DO pretende lançar um sistema integrado de CD, áudio, vídeo e videogame. Ou seja, uma parafernália que permite jogar, assistir filmes, ouvir música, acessar informações de bancos de dados, estudar... fazer tudo o que der na telha. Guarde bem isso: sistemas integrados como estes são uma forte tendência de futuro para os videogames. A 3DO tem tudo para dar certo.

DESERT STRIKE (Mega)

Urgente! Como eu faço para ter vidas infinitas em Desert Strike?
HEITOR MEDRADO DE FARIA
Salvador, BA

Não tem jeito, Heitor. O negócio é economizar munição. Mesmo o acessório Game Genie para Mega Drive, que deverá pintar no Brasil em março, não traz códigos para esse game animal. Para ajudá-lo, fique com nossas melhores passwords: Missão 2 - VQAJEKS, Missão 3 - VLAEKTN e Missão 4 - ETOETRB.

ALTERED BEAST/ SONIC (Master)

Preciso de macetes para estes jogos.
EVERTON SOARES,
São Paulo, SP

Alô Everton e aflitos jogadores do Altered Beast 8 Bits que nos escrevem. Para ter Continue, na tela do Game Over, aperte o Direcional na diagonal superior esquerda (↖), mais os botões 1 e 2 ao mesmo tempo. Para aumentar seu medidor de vidas para 5 tijolos, aperte a mesma seta do Direcional mais o botão 1, na tela de apresentação. Estas dicas são dos jogadores da Tec Toy.

Para detonar Sonic, consulte as dicas que demos em três páginas da edição nº 12.

FINAL FIGHT/ SUPER MARIO WORLD (SNES)

Como é que se abrem os blocos azuis de Super Mario World? E no jogo Final Fight, como eu faço para matar o policial da terceira fase?
RAFAEL JORGE C.NYARI
São Paulo, SP

Caro Rafael, para liquidar o policial desta fase, dê joelhadas sem parar. Quando estiver sem energia, pegue o chiclete que ele cuspiu no chão. Agora, não dá para abrir os blocos azuis do Blue Switch Palace no Super Mario World.

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Eu não consigo vencer os últimos quatro chefes (M.Bison, Balrog, Sagat e Vega), lutando com o Guile. E como eu faço para tirar o tempo deste incrível game?
BRUNO RICIONI DE BARROS
Belo Horizonte, MG

Para vencer os chefões de Street Fighter 2 com o Guile, faça o seguinte: solte uma magia lenta e corra atrás dela. Enquanto o chefão se defende, você o agarra e joga contra a parede várias vezes, até derrotá-lo.

Para tirar seu tempo, vá para o marcador Time Limit na tela de Opções, e onde está indicado Yes ou No, coloque No. Se o seu cartucho for japonês, não se confunda: a palavra "sim" tem duas letras e "não" tem três. Coloque na palavra de três letras.

INDIANA JONES E O TEMPLO DA PERDIÇÃO (Mega)

Não consigo passar da primeira fase. Tem alguma coisa a ver com a estátua, a porta ou o elefante?
MARCELO MIRANDA DA SILVA
Ubá, MG

Não tem nada a ver com a estátua, porta ou elefante, Marcelo. Basta derrotar o chefe. Faça o seguinte: primeiro desça e pegue a tocha. Depois, vá para a direita, suba, vá para a esquerda e detone o chefe. É isso.

ALIEN 3 (Mega)

Existe alguma manha para pular de fases ou ter tempo infinito neste game?
RICHARD D. ANDRÉ
Londrina, PR

Não tem manha Richard. Só o que podemos sugerir é que você economize armas e munição e siga nossa estratégia completa da edição nº 20. Game Over e boa sorte!

METAL GEAR (NES)

Quero uma senha que me dê um ótimo armamento e muitos equipamentos.
RÔMULO A.F.MOURA JR.
Teresina, PI

Você pediu, agora agüent Rômulo. Estas passwords leva você às etapas seguintes do gam com um arsenal digno de Rambo que não dá nem pra listar aqu Antes de cada senha, você tem área pra onde vai e seu objetiv

***ELEVADOR LESTE** (Remot **Controlled Missiles)** - 4ARI KJZ46 W6E15 E14S6 NK1K*

***FORA DO EDIFÍCIO 1 (T Compass)** - 5ZRZJ KZZBB H4E M1ISB N6NTL*

***FORA DO EDIFÍCIO 1 (D Petrowitch)** - 5ZZZJ KZZ 3006U UYRTZ N6NVL*

***FORA DO EDIFÍCIO 1 (Mi são Final)** - 5ZZZZ OZZZ EOOLY UYQZZ NPNR6*

MEGA MAN 2 e 4 (NES)

Vocês poderiam me fornec uma password de Mega Man para ir direto ao castelo do D Willy?
CEZAR JULIANO C.VIEIRA
Montes Claros, MG

Não consigo destruir o Dr. Wi no Mega Man 4. Como eu faço?
ANDRÉ CHAVES HOLANDA
Belém, PA

Cezar, seu caso tem soluç digite A1, B2, B4, C1, C5, D1, E3, E5.

Quanto à pergunta do And não tem truque, é no pau mesm Use as armas mais fortes, que s as do Bright Man, Toad Man Ring Man. E boa sorte!

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 577 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-90

POLÊMICA

Fiquei indignado com a carta de Eduardo L. Resende, publicada na edição 24, onde ele critica os jogos de Super Nintendo. O que você me diz de Prince of Persia, Super Star Wars e do divino Street Fighter 2?
DIEGO H. ALVES
Lorena, SP

Tem gente que vive boiando. Como pode o leitor Eduardo L. Resende considerar os jogos de Mega Drive superiores aos de Super NES?
RODRIGO M. LEME
São Paulo, SP

ADAPTADOR

Quando vai sair o adaptador para o Super NES usar cartuchos de Nintendo 8 bits?
MARCELO TANAKA
Campinas, SP

Esse papo de que a Nintendo faria o adaptador rolou há alguns meses em revistas americanas e depois parou. Não sabemos se eles desistiram do assunto ou se tudo não passava de um boato. Mas teremos a oportunidade de investigar o assunto na feira de videogames neste início de 93, nos Estados Unidos – a Consumer Electronic Show. Fique ligado.

VIDEOCASSETE

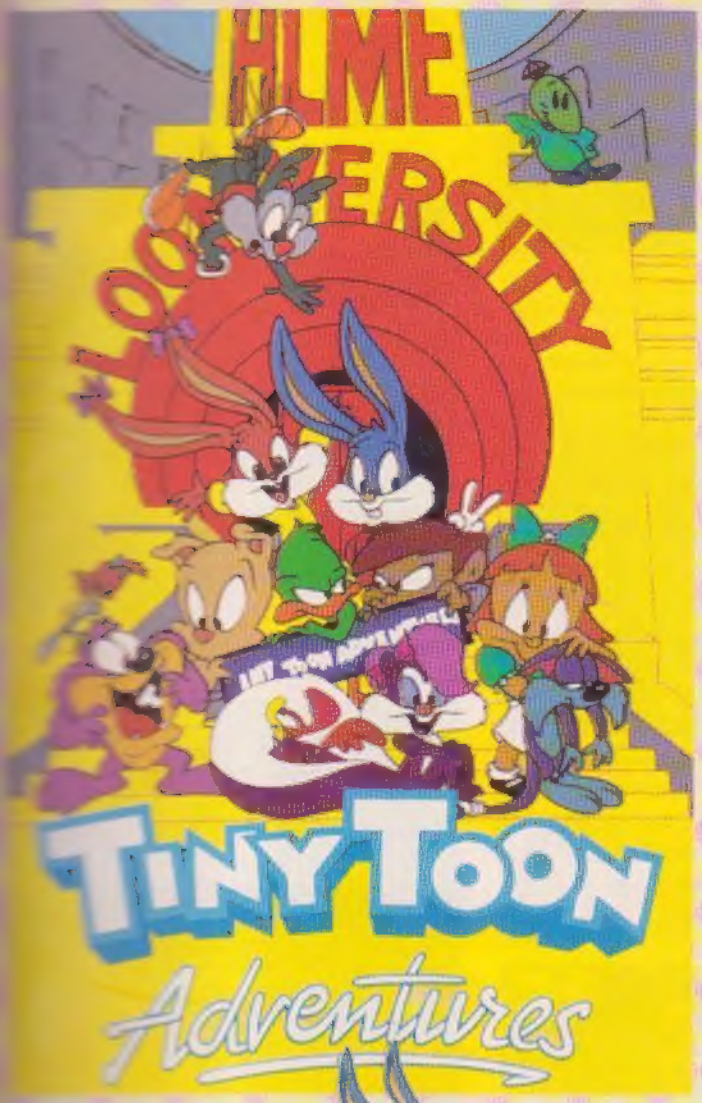
Como devo ligar meu videogame no videocassete para que a imagem seja transcodificada?
OSMAR ROSA DE L. FILHO
Uberlândia, MG

Pegue o cabo de áudio e vídeo do videogame (aquele com uma tomadinha branca e uma amarela) e ligue nas entradas audio in e video in, do videocassete. Ligue o videocassete na sua TV da mesma maneira que se faz para assistir a um filme. Selecione o canal AUX ou AV do seu vídeo – ele deixa o sinal do videogame passar direto para TV. Mas atenção: para que este truque funcione, seu vide cassete precisa ser NTSC/PalM

MASTER

Por que os cartuchos de Mast System não podem ultrapass os 4 Mega de memória?
ADILSON PEREIRA JR.
Várzea da Palma, MG

Por uma razão muito simpl Adilson: o processador do Mas não tem capacidade para "d dar" jogos com muita memó Por isso é que inventaram videogames mais poderos como o Mega Drive e Super N sacou?



Você já assistiu ou pelo menos ouviu falar neste desenho animado bem doidão, em que aparece uma versão mirim de toda a turma do Pernalonga. Steven Spielberg caprichou nesse desenho, que é irresistivelmente engraçado e gerou nos States uma onda de camisetas, chaveirinhos e outros cacarecos Tiny Toon. Um videogame não podia faltar. Mas quando é feito pela Konami, UAU!!! Não é só mais um game, é demais: a fidelidade do cartucho ao que rola no desenho é de babar.

Perninha é o herói de mais uma das muitas "brincadeiras" que sua turminha apronta: ele deve sair à procura de um presente para sua coleguinha Lilica, enfrentando desafios e obstáculos. A maior parte das armações é coisa do Plucky, um patinho malucão. A aventura começa na cidade de Acme, no Looniversity, onde os baixinhos da Warner Brothers estudam.

ITENS

100 delas valem 1 vida	Mantém o DASH cheio por aproximadamente 15 segundos de corrida
Vale um coração vazio	Mata todos os inimigos que estão na tela
Preenche todo life	Invencibilidade
Preenche um coração	Vida extra

Fase 1 - Looniversity

Nos corredores

Aqui é Perninha e sua aventura começa nos corredores da escola . Detone ratazanas, sapos e caranguejos que saem de armários e lixeiras. Para fazer a limpa, abuse de rasteiras e casteiras. Passe agachado em baixo da escada para papar duas deliciosas cenouras logo adiante.

Para pegar a cenoura azul que está embaixo da estante, basta apertar o botão amarelo. Para terminar a tela, aperte o botão novamente

No final dessa fase, você vai encarar Roico-Ról, o Diabo da Tasmânia Júnior. Não bata no bicho : dê cabeçadas nas esteiras onde ele está, fazendo com que os rangos caiam na boca dele. Repita mais cinco vezes e ele vai tirar o maior ronco

...primeiro paredão que você terá de escalar ... Cuidado com um bloco de 16 toneladas, ... para acertar o herói-coelho

No museu

A biblioteca do museu está toda no escuro, mas você vai notar no pedaço um cachorrão com uma lanterna. Se ele te vir, um abraço: o maldito ataca . Tente vencê-lo antes que ele te veja.

Antes de pegar o elevador, suba pela parede do lado direito e pegue uma cenoura azul e outra amarela

TINY TOON ADVENTURES / Konami

Aventura | 1 jogador | 8 Mega

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Fase 2 - No Velho Oeste

Perninha foi parar no Velho Oeste. E o vilãozinho desta fase é Valentino Troca-Tapa. Pra começar, detone os coiotes-caubóis e, depois, você terá de encarar o desafio dos ratinhos mexicanos.

Para passar pelos ratinhos, você terá de pular corda com eles dez vezes seguidas, sem errar

No saloon

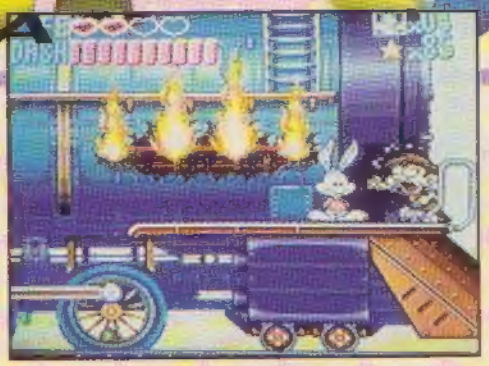
Continue debulhando os coiotes-caubóis e alguns cachorinhos bobões. Pegue a cenoura perto da escada bem rápido, senão o lustre cai na cabeça do Perninha.

No trem

Piuíí! Perninha foi parar numa locomotiva a mil por hora! Quando os cantos da tela vierem em sua direção, fuja! Senão, adeus vidinha.

E eis que pinta um engraçadinho com cartola e bengala. Cuidado! Detone-o logo e fique esperto com a bengalinha, que estica e transforma-se numa arma perigosa. No fim da jornada, você chega a outro vagão, onde está aquele mesmo cachorrão musculoso que você já havia arrasado na biblioteca da universidade. Porrada nele! Ah! E fique atento aos morrinhos inclinados ou verticais que surgem e escale-os em alta velocidade.

Na fase do trem, cuidado com a redinha do correio. Se ela pegar você, continue correndo dentro dela até que estoure. É a única forma de escapar da rede



O segundo chefe é esta locomotiva. Estoure as chaminés e desça a escadinha. Prepara-se para uma explosão antes de encontrar um coelhinho. Quando aparecer Valentino Troca-Tapa, suba num carrinho com ele e vá no maior pau, detonando os botões do joystick. Senão, o trem te pega

Fase 3 - Castelo assombrado

Esta fase rola num castelo macabro. Logo no começo, há uma placa de boas-vindas (welcome). Antes de seguir pela passagem da direita, escale a parede direita e ache duas cenouras. Para chegar à plataforma onde estão uma cenoura azul e outra amarela, use a catapulta, que fica logo abaixo, da seguinte maneira: da direita para a esquerda, pule na 1ª base e pule de novo na 3ª aproveitando seu impulso. Você cairá na plataforma, onde também existe uma vida escondida logo acima. Mais pra frente, você encontrará Lilica.

Nesta fase, pegue carona nos martelos e fique sabendo que o morcego-drácula é imortal. Não perca tempo com ele

O chefão é um bicho dentuço e grandalhão. Para acabar com ele, desça o pé. Mas o importante mesmo é chutar os parafusos que ele joga em cima da cabine cor-de-rosa. E tome cuidado com o ataque de lâmpadas

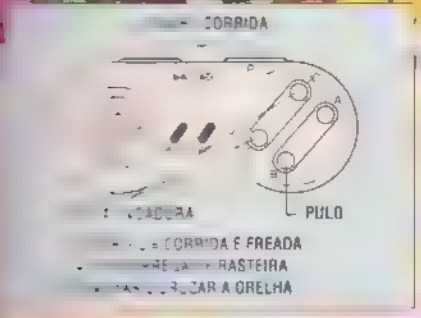
Fase 4 - No estádio universitário

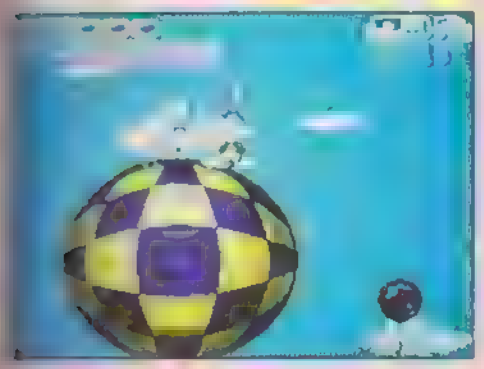
Agora, a turminha de Tiny Toon joga uma partidinha de futebol americano, o esporte mais idolotrado pela moçada dos States. Perninha é o quarterback (o armador do time) e seu objetivo nesta fase é fazê-lo conseguir um touchdown, lance mais ou menos parecido com o gol do nosso futebol. Só que ele tem de entrar com bola e tudo. São 4 chances e se desperdiçá-las você perde uma vida. Existem duas táticas: você tenta avançar correndo com a posse da bola, pulando ou se agachando dos adversários, ou então dá um bicão na bola, mandando-a pra frente para tentar um corpo a corpo perto da end zone adversária. Sugestão: se você possui um joystick com slow-motion, não se reprima e use-o.

No time de Perninha estão Frajuto, Plucky e Presuntinho. A melhor maneira de fazer o touchdown é correr sem parar e não passar a bola

Fase 5 - No céu de Acmecity

Fase aérea, uma beleza de céu azul! Mas não há moleza neste estágio. Pra começar, fique em cima do pote grande para aparecer o balão com a cara do coiote Coió. Suba e, quando pintar o teco-teco do Presuntinho, pule nas bolhas que servem como apoio. O mais legal desta fase é a tela de pinball que aparece em pleno céu. Faça Perninha ficar pulando em cima das bolinhas coloridas e então surgirão os flippers. Mas este estágio termina de forma dramática: você tem de correr muito sobre colunas romanas, pois a tela cai e tenta te engolir rapidinho. Fique esperto e pegue um Gogo Dodo que está no meio do caminho.



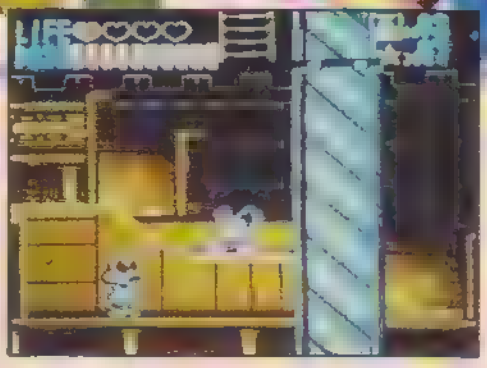


...brando em cima do balão azul ... pegar o coelhinho?

...deixe que os urubus derrubem ... com voadoras

Fase 6 - Nos domínios de Plucky Vader

... ironia! O cenário nesta ... nte inspirado no filme ... Logo de cara, note que há ... entrada da nave: a chave ... s acima, indo pela esquer ... entre logo na nave, onde ... ma passagem de luz ... egar ao lugar onde exis- ... bola roxa, repare no ... Aperte-o: a bola sobe ... ficará presa na pare- ... e enxergará outro ... le novo. A bola vai ... m. Repita a operação ... e de baixo cederem ... mas passagens: na de ... te estrelas; na de bai- ... o fim do jogo. Em ... m alguns blocos onde ... você pisar neles. ... a esmagar Perninha

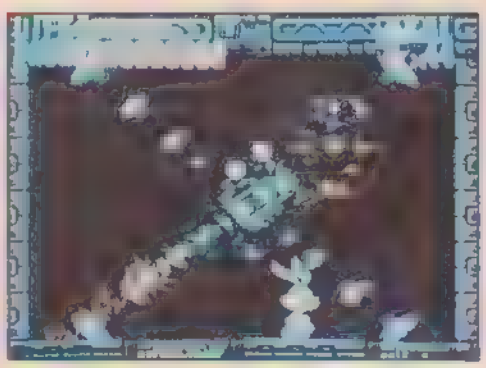


Suba a primeira escada acima da nave espacial e vire a direita: você encontrará uma cenoura azul e outra amarela

Fique esperto: quando surgirem escudos de ferro fique na frente deles para se proteger dos tiros inimigos

Último chefe

Final monumental: Perninha enfrenta o travesso Plucky "disfarçado" de Plucky Vader. Ele está a fim de fritar o coelho. Pernas pra que te quero! Desvie da mira da pistola, que dá altos giros a mil por hora! E ataque, pulando sobre o pato-vilão. Detalhe: pule em cima da pistola quando ela estiver atirando para baixo e salte em cima de Plucky. Aí ele toma um capote e a própria pistola acerta o malvado. Basta ficar repetindo esta operação



Quando os raios de Plucky Vader vierem para cima de você, bata na pistola dando uma voadora

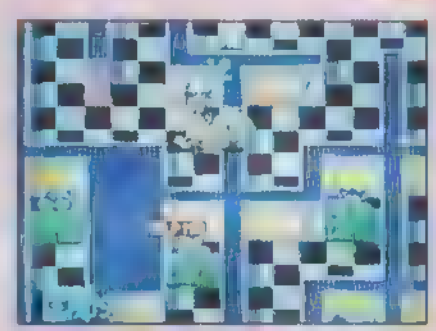
FASES DE BÔNUS

Ao completar cada estágio, você tem direito a uma fase de bônus, para conseguir pontinhos e vidas extras.

Aperte o botão A para girar a roleta. E veja que rola em cada uma das fases

FRAJUTO Uma mistura do jogo de squash com que mada. Frajuto tem que acertar a bolinha de tênis em seus "amiguinhos"

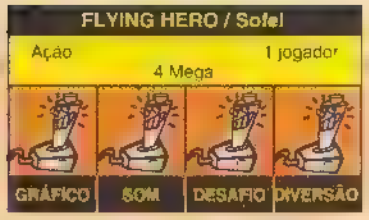
LILICA Um labirinto quadriculado, onde Lilica tem de tentar salvar seus amigos, que foram presos por Felícia. Se ela se der bem, ganhará uma vida. Se Felícia te pegar, a fase de bônus termina e você recebe os pontos. Mas se Rólco Rói te pegar, um abraço: nem bônus, nem pontos



PLUCKY E um bingo. Plucky vai "cantando" o nome dos personagens. Você ganha uma vida para cada carreira de cinco carinhas que preencher na horizontal, vertical ou diagonal

SWEEPER E a gincana da balança. Você tem de escolher cinco dos personagens Tiny Toon. E enquanto você os coloca em ordem, o game também escolhe cinco personagens e os organiza. O seu primeiro Tiny é colocado na balança junto com o do computador. O que for mais pesado ganha. E assim vai até a quinta disputa. Se você vencer mais disputas, ganhará uma vida

PRESUNTINHO O porquinho tem 90 segundos para jogar todas as bolinhas vermelhas no buraco, ficando sobre as linhas azuis-escuras.



FLYING HERO

Neste game, o herói é um pombo-correio, e tem de salvar sua dona, uma bela garotinha que, pra variar, foi raptada. Você vai sobrevoar um universo cheio de detalhes malucos, que mais caberiam em histórias de contos de fadas, e pelo caminho, passará por florestas, trilhas, mares, cidades submarinas e templos. Para conseguir resgatar a mocinha, você deverá ter mira e agilidade, além de ficar atento a itens flutuantes que quebram um galhão. Para dar um final feliz a esta história e não gastar tantos Continues, senta, que lá vão as dicas.

Na floresta encantada

Você tem que detonar besouros, morcegos, macacos voadores (!) e colméias, que devem ser arrebentadas rapidamente para evitar um ataque fulminante de abelhas. No meio deste tiroteio ecológico, acumule itens. Mais à frente, existe um deserto.

Vai pintar uma bela garotinha na tela. Chumbo nela! Fique atirando no meio da bonitinha. Era uma vez o primeiro chefão...

No bosque

Aqui, você percorre uma trilha repleta de magos da pesada e ursões que atiram pedras. Para enfrentar o subchefe, bastar ficar atirando dos cantos da tela.

O chefão é um gato brutamontes. Para derrotá-lo mande bala e fuja de sua mira

Sobre o mar

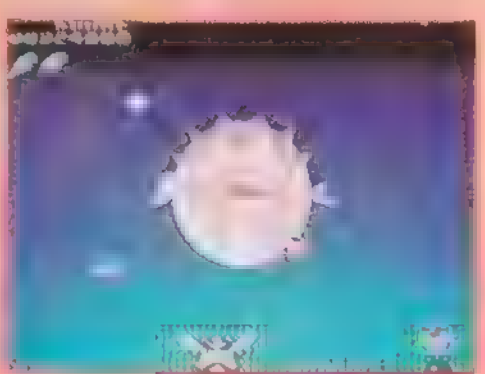
Arrase com barquinhos e aviões pilotados por macaquinhos. Quando aparecer um navio enorme, voe por cima dele e detone os canhões. O subchefe é um papagaio-pirata, que não é nenhum bicho de sete cabeças: basta tomar cuidado com o gancho e a espada deste inimigo.

Desvie das rajadas de fogo e tome cuidado com a risadinha dele, que manda projeteis em você

Numa cidade submarina

O cenário parece inspirado em Atlântida, a lendária cidade perdida.

Tome cuidado principalmente com os vulcões vivos (que viagem, meu!) e fique esperto contra um peixe espinhudo que expele pela boca uns filhotes pentelhinhos. Siga em frente e você vai encontrar uma estranha garotinha que gira quatro braços em cruz a uma velocidade crescente. Portanto, acabe logo com ela, bastando girar ao redor dela e ficar atirando. Após cruzar um navio naufragado, elimine uma bela, porém, perigosa sereia.

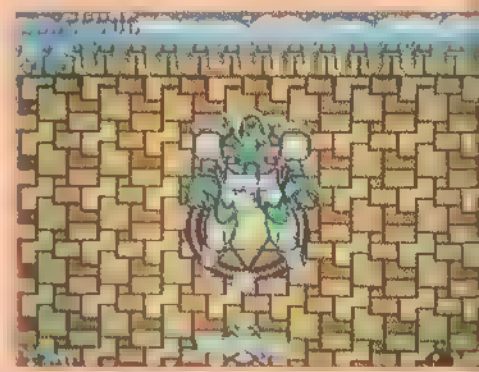


Detone o peixão redondo que solta espinhos e filhotes. Atire na testa dele

EMBAIXO D'ÁGUA, AS CORRINHAS VERMELHAS SÓ PODERÃO SER DESTRUÍDAS DEPOIS QUE VOCÊ DETONAR A GAROTA COM QUATRO BRAÇOS

No templo

Nossa história continua e você enfrenta tanques de brinquedo, halterofilistas, ca mundongos-esqueletos e helicópteros. Aqui, três subchefes: uma panela gigante uma nave oval que se divide em quatro e um enorme pato verde. O chefe é um robô gigante. Para vencer esta galera toda, atire muito e desvie rapidamente dos disparos dos inimigos.

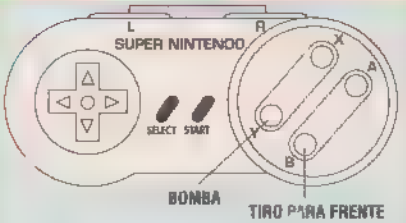


Para acabar com a raça desse robô, não atire nele pela frente

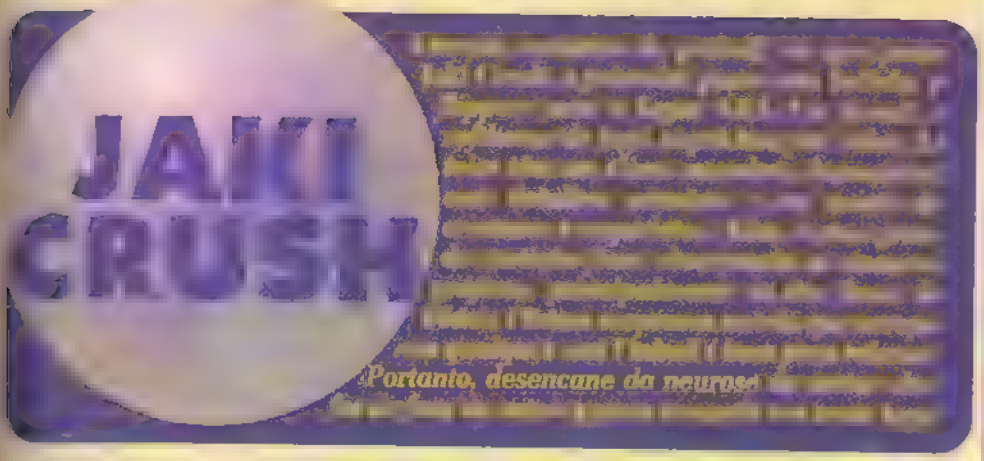
ITENS

Os itens estão dentro dos balões. Estoure-os

Bolo	3 deles aumentam o poder de seus disparos
Bolo grande	1 aumenta o poder de seus disparos ao máximo
Nuvem	dá tiros mais fortes, porém lentos
Bolinha branca	recarrega o tipo de tiro com que você inicia o jogo
Trovão	disparos fortes, mas de pouco alcance
Passarinho	míssil
Rosquinha	bomba



L + B – TIRO EM DIAGONAL PARA A ESQUERDA
R + B – TIRO EM DIAGONAL PARA A DIREITA
R + L + B – TIRO PARA TRÁS
SELECT – REGULA A VELOCIDADE DO POMBO (3 NÍVEIS)

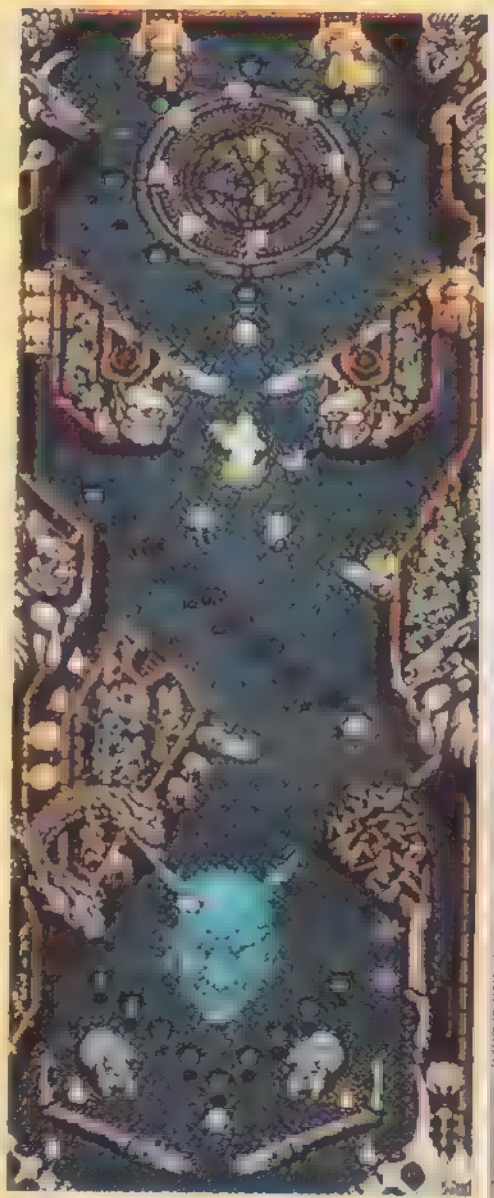

JAKI CRUSH
Portanto, desencane da neurose

...ternal

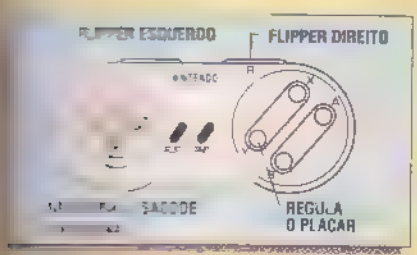
... onde começa o jogo ... para as fases de bônus. Esta ... três segmentos com flippers. No ... destaca-se um enorme rosto demo... que deve ser acertado até que fique ... Feito isso, o diabão engole a bola e ... em três pininhos verdes que ... neteando sua bolinha. E isso en... ...ssimo seu placar. Outra manha: ... bolas que possam cair nas ... da tela, acerte as tochinhas ... dos morcegos deitados. ...ssim, vão pintar pininhos que fe... ...veis canaletas. Ah! Preste aten... ...e vez em quando, saem uns ... estranhos das paredes perto das ... dos dragões. Acerte-os e aparecerá ... oriental que evita a fuga da ... flippers.

... tela

... andar desta tela só há um ... para fazer a limpa nos quatro ... que circundam a luminária orien... bolinha para o terceiro seg... ...qual há dois flippers e debulhe os ... topo da tela. Mande a ... unicórnio e a tela vai ficar toda ... gue a bola no diabão que fica ... direito da tela, pois ele ... e cospe duas. Neste instante, ... pinta um demônio-caveira. ... arrasado. No meio de toda ... oveite para acumular pon... as de bônus.



Cenário perfeito pra um exorcista: chamas, dragões, demônios. Cruz credo



TELAS DE BÔNUS

Elas servem para você garantir pontos e bolas extras além de proporcionarem viagens visuais. É jogar e pirar. Veja onde acessá-las e como são.

Tela do rosto

Chegue nesta fase através do minotauro grandalhão da fase infernal.

Detone o grupo de besourinhos e fique acertando os olhos desse rosto cibernético

Tela em chamas

O acesso para essa fase é idêntico ao da tela do rosto.

Uau! Fogo, chamas, labaredas e dragões. Só falta o cheiro de enxofre. Detone todas as labaredas

Tela azulada

O acesso a essa fase é feito pelo primeiro dragão da fase infernal. Os flippers são seguros por dois andróides.

Detone o grupo de bichinhos que aparece no meio da tela

KING OF RALLY / Meldac/Kaze			
Corrida	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

KING OF RALLY

Os rallies internacionais são quase tão antigos quanto o próprio automóvel. E este game, lançado pela Meldac/Kaze, simula um rally chamado Paris-Moscou-Beijing. Beijing, para quem não sabe, é o nome da capital da China, que nós chamamos Pequim. Fique sabendo que se trata de uma longa corrida, com várias etapas e problemas. Vence quem completar o trajeto no menor tempo. O mais interessante neste game é que o jogador vê seu carro de todos os ângulos: pela frente, por trás e pelos lados. Antes de cada etapa, você deve equipar seu veículo. E pode escolher um dos quatro pilotos disponíveis, entre eles uma garota. Para obter um melhor rendimento nessa trip, escolha o câmbio manual, já que na versão automática gasta-se muito tempo entre a segunda e terceira marchas.

EQUIPAMENTOS

Antes de cada etapa da corrida, você tem que reequipar seu carro. Escolha os componentes adequados para cada trajeto: asfalto, neve, deserto ou trilha. Em todos os casos, use o volante branco, que é o melhor.

PNEUS

Tarmac - bom para asfalto
Gravel 1 - detona no deserto
Gravel 2 - pise fundo nas trilhas com ele
Snow - adequado para neve

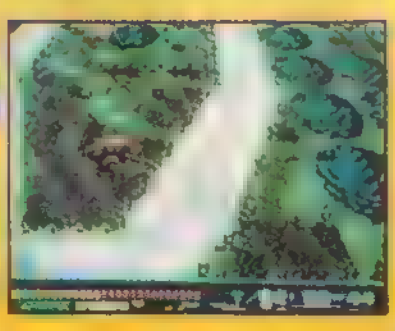
MOTOR

DOHC-4 2.0 1 - é o motor mais leve e consome pouco, mas rende baixa velocidade
FLAT6SOHC 2.7 1 - é um motor mediano e convincente

[illegible]

PITS São pontos espalhados pelo rally onde ficam fiscais que checam e cronometram seu desempenho durante a prova. As paradas nos pits são obrigatórias.

CÂMBIO MANUAL	
X - 1ª marcha	Y - 2ª marcha
B - 3ª marcha	A - ré



Para ganhar tempo, não custa nada cortar caminho. Mas tome cuidado, ora não bater na vegetação.

STREET FIGHTER II
JOGANDO COM OS CHEFES

Na edição passada, divulgamos em primeira mão um código descolado para jogar com os chefes de Street Fighter 2, usando o Game Genie para Super NES. A notícia foi incluída na revista na última hora. Agora, com mais calma, vamos ver todos os efeitos que este código provoca no jogo. **O CÓDIGO É:**

Atenção:

Forçada de barra

Esta password não faz parte do livro de códigos oficial do Game Genie de Super NES. Ele foi divulgado pela revista americana Electronic Gaming Montlhy, e ninguém sabe ao certo quem o descobriu. O código realmente permite que se jogue com Bison, Sagat, Vega e Balrog, mas de uma forma totalmente artificial. Veja alguns efeitos colaterais que ele provoca.

*Quando aparecem na tela, os personagens estão com as cores totalmente adulteradas. Só depois de arremessados ao chão eles ficam um pouco mais parecidos com seu aspecto original.

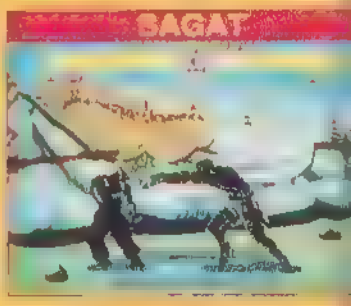
*No segundo round, quase sempre os personagens aparecem deformados. É como se os corpos deles tivessem sido esquartejados e remontados, com as partes fora do lugar.

*Quando você tenta fazer golpes especiais com os chefes, quase sempre o jogo trava e você tem que resetar. No final, a gente fica limitado a dar os golpes simples em que usa-se apenas um botão.

VEGA

Vega surge na tela como o Homem Sombra. O [illegible] que se pode [illegible] a [illegible] ↓ ↙ ← + chute forte

SAGAT

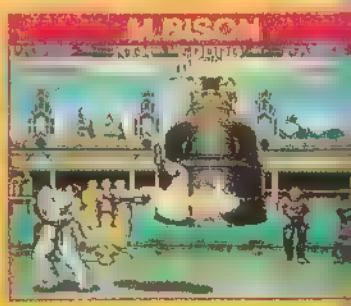


Saca só as cores com que os personagens pintam na tela. Com Sagat, contente-se em dar o Tiger Uppercut →, ↓, ↙ + soco forte

BALROG

Ao jogar com Balrog, até o cenário fica diferente. Este personagem fica limitado aos movimentos simples, só da socos.

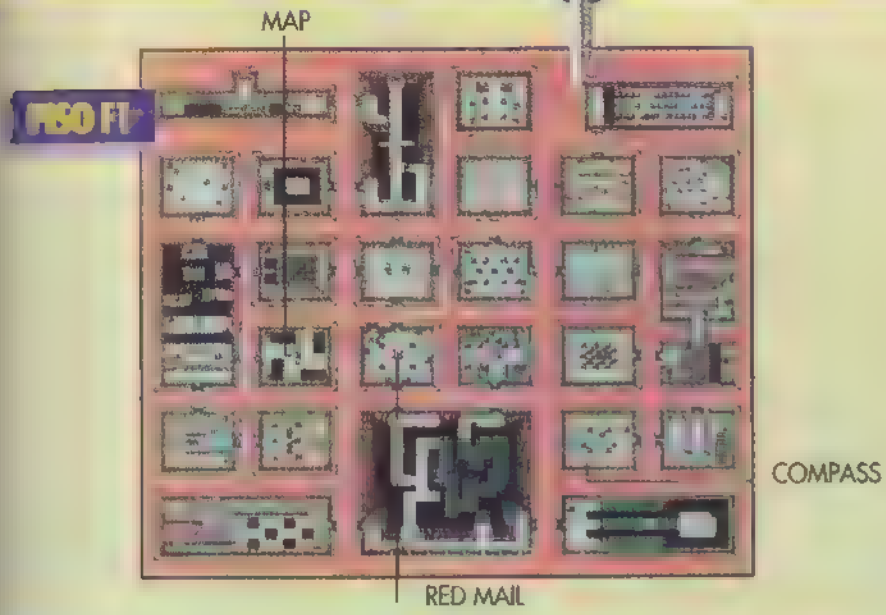
M.BISON



Dois golpes especiais já vem prontos. Para a tesoura, use chute forte, para o paraíso com logo, de soco forte.

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST™

Não queremos desanimar você, leitor, mas este último capítulo de Zelda 3 vai sugar o resto de suas energias. Coragem!



Ganon's tower

Todos os sete andares desta sinistra torre, mais desesperador. Na maior sala deste será preciso usar o medalhão Ether para azulejos invisíveis do chão revelem-se mentalmente. Olhe no mapa o traçado des- pra não apanhar demais.

Red mail

No piso F1 você encontra um bauzão uma roupinha vermelha (red mail) dentro. ental para enfrentar o último chefe.

Chefes repetidos

piso F4 você terá um reencontro com um conhecido: a minhoca Lanmola. Já no quem aparece para matar as saudades opela Moldorm. Enfrente ambos com a estratégia usada da outra vez, mas com atalhe: agora, eles aparecem com um gêmeo para aumentar seu trabalho.

Agahin

piso F7 que está o palco da última luta Você vai ajustar contas com Agahin, já conhecido que aparece triplicado um combate pra pular miudinho. Reba- os Agahin de novo para eles, usando E bom entrar no ringue com um bom de energia.

Bomba vermelha

Depois de vencer Agahin, um morcego aparecerá e levará você para o topo da pirâmide de Dark World. Na hora em que ele lhe soltar, quebre o piso do topo da pirâmide. Mas atenção: não entre lá ainda. Vá para a loja de bombas, no lugar de Dark World que corresponde a sua casa (foto), e compre uma bomba vermelha por 100 rupees. A bomba ficará grudada no corpo de seu personagem. Se algum inimigo o tocar, será explosão na certa Por isso, volte com cuidado até a pirâmide.

Fortalecimento das armas

Depois de pegar a bomba vermelha, você vai entrar por aquele buraco no topo da pirâmide, certo? Errado. Antes é preciso explodir uma rachadura do lado esquerdo do segundo piso da pirâmide. Deposite a bomba no local com o botão A e fique de longe. Entrando no local pela abertura feita pela bomba, uma fada perguntará que instrumentos você quer fortalecer. Escolha o arco e flecha e a espada A fada fortalecerá estas armas para você.

Ganon

Com a roupa vermelha e suas armas fortalecidas, você pode finalmente subir no topo da pirâmide e enfrentar Ganon, o último chefe do jogo. No primeiro ataque do monstro, pegue a capa da invisibilidade e aproveite para descer espadadas no bicho. Em resposta, ele vai começar a destruir os ladrilhos no chão e apagar as luzes. E tudo isso, claro, com uma chuva de bombas, raios, magias, morcegos e outras delicadezas. Com a lâmpada (lamp) acenda as tochas da sala para que ele apareça. Enquanto as luzes estiverem acesas e o bicho azul, você poderá acertá-lo com a espada. Mas ele aparece num relance e você já tem que estar preparado com o arco e flecha. São necessários quatro tiros certeiros para despachar o cara. Se você conseguir, solte o joystick e curta o final.

Esperamos que depois desta série de matérias você consiga terminar The Legend of Zelda - A Link to the Past. Este é um dos jogos mais apreciados hoje nos Estados Unidos. Boa sor

SUPER DOUBLE DRAGON

Mais Continues - Inicie o game normalmente, escolhendo a opção dois jogadores no modo A. Em seguida, deixe os dois personagens com apenas uma vida. Quando estas vidas acabarem e o jogo der Game Over, aperte Start ao mesmo tempo nos dois controles. Você verá que o número de Continues terá pulado para sete! Repita a operação sempre que precisar.

CONTRA 3

30 vidas - antes que você se anime, é bom avisar que a dica funciona para cartucho oficial japonês. Na tela de apresentação, faça a seqüência ↓, ↓, →, → e start. Iniciando o jogo, você verá que o número de vidas restantes no marcador aumentou para 30.

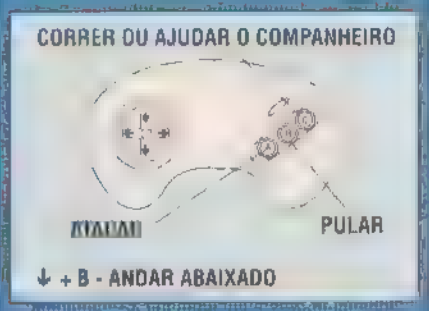
Seleção de fases - na tela de apresentação, faça a seqüência ↓, ←, ↓, ← e start.

WORLD OF ILLUSION

STARRING

Mickey & Donald

SEMPRE QUE FOR PRECISO AJUDAR O COMPANHEIRO, APERTE O BOTÃO C (O DE CORRIDA, EM NOSSA CONFIGURAÇÃO)



A ARMA DOS PERSONAGENS É A CAPA MÁGICA. SE OS INIMIGOS SÃO TOCADOS PELA CAPA, DESAPARECEM. SE SÃO TOCADOS PELAS FAISQUINHAS QUE ELA SOLTA, FICAM IMÓVEIS APENAS ALGUNS SEGUNDOS

Três em um

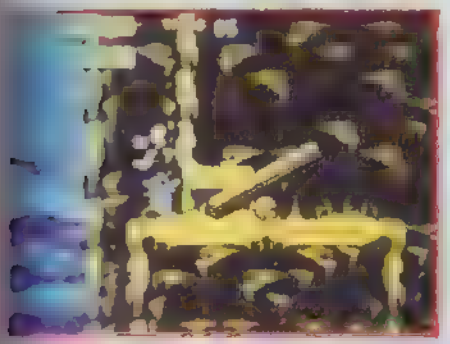
O game tem cinco estágios, divididos [illegible] pilares e outras coisas.

Por causa do seu rabinho, Donald fica entalado nas passagens estreitas. Mickey tem que puxá-lo pela mão para que os dois prossigam a aventura.

ITENS	
?	Contém itens
	Recarrega uma barrinha do medidor de energia
	Recarrega toda a energia
	Cada 52 valem uma vida
	Vida extra
	Elimina todos os inimigos da tela

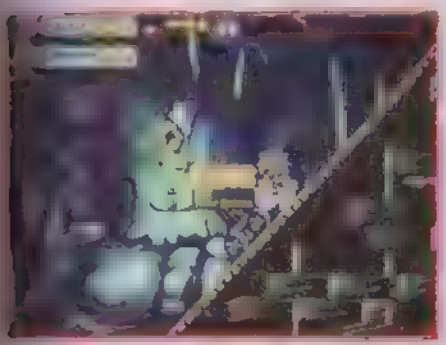
Floresta Encantada

...não poderia faltar uma floresta ... jogo do Mickey. Na primeira ... as gangorras com pedras ... ma. Em seguida a pedra ... para cima é você



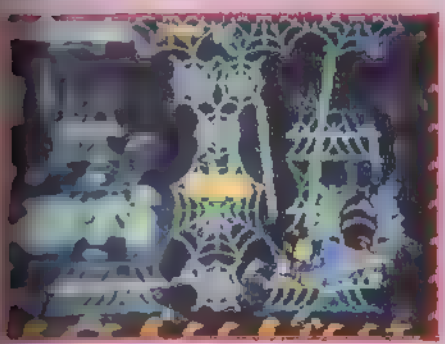
... um dos personagens pula e ... cima. Aí é só puxar o outro pela

... fase é a que sempre muda de ... personagem usado. Se for ... entrar nas flores fechadas e ... para cima. Pulando sobre as ... as pétalas que caem formarão ... A fase 2 de Donald é mais fácil: ... para apanhar itens no ar, mas ... final pelo chão.



... e com os dois personagens, eles ... n de cada vez (use ↓) para ... bo pelo trilho

... de aranhas em jogos do Mickey ... Nesta terceira fase, cuidado ... pelos buracos no meio das ... as aranhas com caras de ton... um fio que serve para você



... resta e esta aranhona. Ela é bico de ... não tente acertá-la quando ela mos... ... os não adiantara

2. Passeio nas nuvens

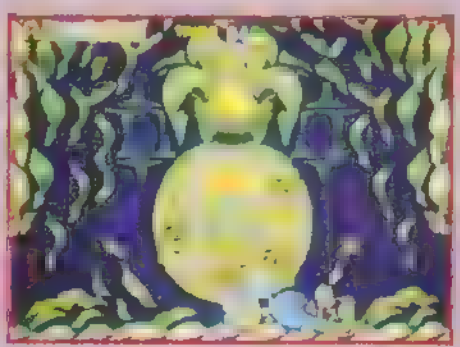
Ao terminar o estágio da floresta, você ganha um novo poder mágico. Quando seu personagem disser Alakazam!, aperte qualquer botão e um tapete mágico aparecerá para levá-lo adiante.

Para movimentar o tapete, aperte o botão de pulo repetidamente

Na segunda fase com Mickey, será preciso atravessar uma incrível tempestade. Depois aparece uma caverna com aqueles tetos que esmagam e soltam pedras, e por fim uma longa travessia por plataformas cadentes. Para Donald, o trampo da segunda fase é mais maneiro: basta descer a correnteza de um rio a bordo de uma folha

Com os dois personagens, um sobe no ombro do outro para alcançar a plataforma mais alta. Depois puxa o companheiro pela corda

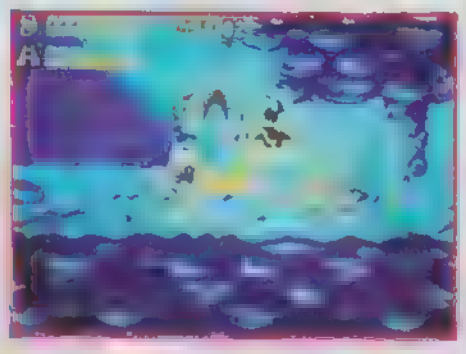
Na terceira fase, você volta às nuvens, mas sem o tapete. As nuvens com caras deslocam-se um pouco quando se pisa nelas. As pequenas servem como plataformas fixas, mas cuidado com as médias, quando pisadas, elas estouram depois de algum tempo. Depois de passar por isso, você encontra o chefe



Chefinho moleza: detone um por um os dragõezinhos que saem da roda. Só

3. Mundo submarino

Ao derrotar o chefe da fase anterior, você ganhará a mágica da bolha. Com ela, dá pra nadar folgadamente embaixo da água, com fôlego total. Explore bem: há paredes falsas e itens escondidos

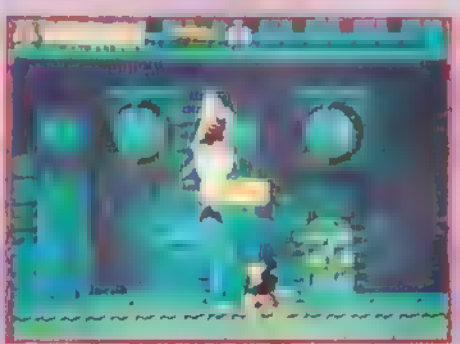


Estas bolhinhas não deixam você passar. Recue, espere a concha tampar as bolhas e siga sossegado

Para Mickey, a segunda fase começa na caverna submarina. Basta usar o comando especial para ele andar abaixado e não haverá problemas. Com Donald, a segunda fase tem que ser feita por cima d'água, pois ele entala nas passagens estreitas. Em dupla, Mickey puxa o pato pelos braços e os dois conseguem explorar o lugar juntos.

Depois de entrar na caverna e perceber que não dá para seguir em frente, saia e suba pelo primeiro vão que encontrar. Donald encontrará esta fase por cima d'água

Na terceira fase, você voltará para debaixo d'água, para um navio afundado. Cuidado com as rachaduras no chão, que viram enormes buracos. No final do barco está o chefe



A barbatana do tubarão não machuca. E o bicho só pega pra valer quando passa com o corpo para fora. Fique ligado nos pulos que ele dá

WORLD OF ILLUSION - STARRING MICKEY & DONALD / Sega

Ação | 8 Mega | 1 ou 2 jogadores

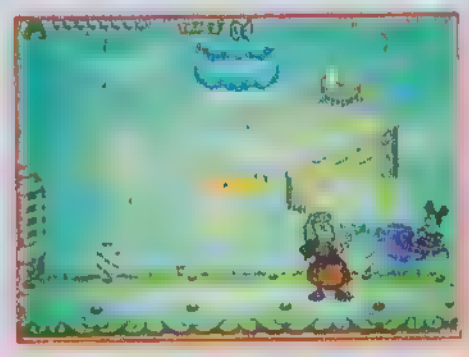
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

4. Biblioteca

Esta biblioteca é cheia dos truques. Os grampeadores podem ser usados como trampolins. Pule na tampa do frasco de spray e use o jato que ele solta como ponte. Fique ligado também nos frascos com bolinhas de açúcar: eles levam às fases de bônus. A entrada para a fase exclusiva de Donald está na biblioteca, no livro que tem uma porta aberta. A fase exclusiva dos dois juntos também começa aqui, entrando-se por uma caixa de presente. A saída da biblioteca, nas três versões (Mickey, Donald e os dois) é pela caixa de biscoitos.

Somente jogando com Mickey e Donald, juntos é possível entrar por uma caixa de presentes e explorar a belíssima fase do Natal.

A segunda fase é a dos doces. Atenção com os homens de bolacha: são necessárias duas passadas de capa para eles desaparecerem. Jogando com Mickey, pule sobre a rolha da garrafa de champanhe e você vai voar para as estrelas; esta é a fase exclusiva dele. Quando aparecerem umas gelatinas, desça a tela nadando através delas até encontrar Madame Min, que é a chefe desta etapa.



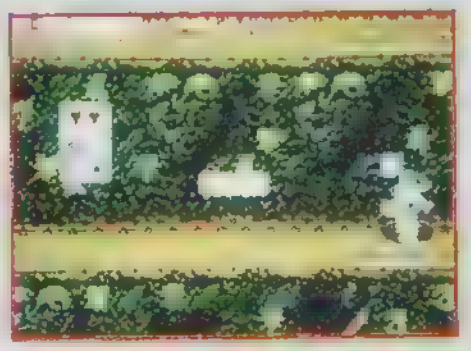
Min é um alvo fácil. Você pode tentar acertar a bruxa enquanto ela voa. Ou, se preferir, quando pousa no chão.

5. País das maravilhas

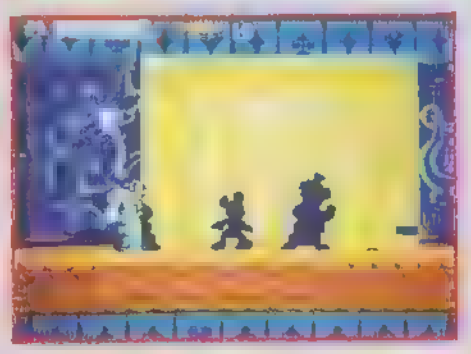
Ao passar para este estágio, você ganhará a mágica capaz de encantar os soldados de cartas – isso mesmo, aqueles de Alice no País das Maravilhas. Toda vez que seu personagem encontrar um deles, dirá o famoso Alakazam! e os soldados formarão pontes ou plataformas.

Que [illegible] vidas? Pule sobre a primeira [illegible] um pouco atrás na fase e apanhe a vida extra. Repita o processo quantas vezes quiser.

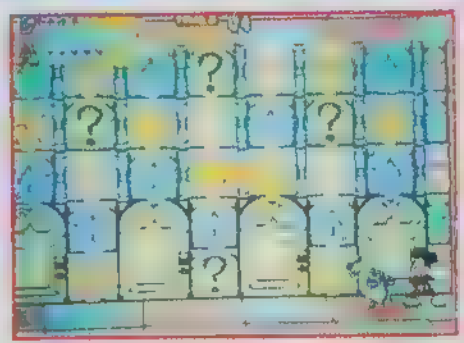
A segunda fase deste último estágio tem três versões completamente diferentes para cada opção. Jogando com Donald, você terá que escalar vários andares, seguindo a numeração das cartas. Na fase exclusiva de Mickey, que para variar é a mais difícil, você vai ter que fuçar, procurar passagens secretas, entrar em baús, arriscar sua pele. Na fase de dois jogadores, uma pegadinha: Mickey e Donald caem numa sala cheia de portas. Apenas uma levará ao final.



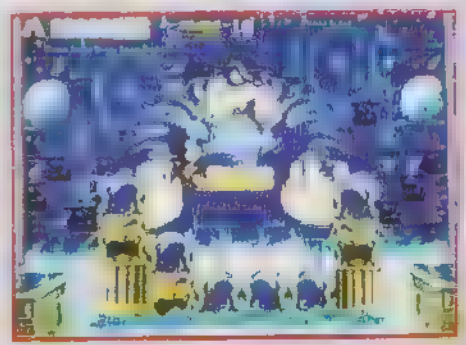
Os inimigos que Donald encontra nos andares são a chave para sair deles. Use a capa e veja o que acontece.



Andar atrás desta cortina é perigoso. Pule no botão ao lado da primeira, acendendo a luz atrás do pano, e você verá seus inimigos.



A localização da porta certa é aleatória – muda conforme o jogo. O problema é que as portas erradas levam você de volta às fases anteriores. Tem que encarar.



Veja só quem manda no Mundo da Ilusão. Joaz Bato-de-Onça! O ponto vulnerável dele é a cara. Cuidado para não cair na água, hein!

THE END

NESSAS FÉRIAS VIAJE NUM SUPER NINTENDO.

NINTENDO

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
O MELHOR PREÇO DO MERCADO

Nintendo

LKC
VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José 1233 v. Maria Baixa CEP 02166 Tel (011) 954 9418
FAX (011) 954 8392 São Paulo - SP

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ

TATUAPÉ R. Apucarana 209
MOOCA R. do Oratório 1240
BROOKLIN R. Guararapes 204
P - R. Barão de Mauá, 716 Centro
ES SP R. Otto Unger, 158
N 2 0 Bloco C Loja 33 35
PR R. Manoel Rodrigues Filho, 41
24 de Maio 765

LKC GOIANIA GO Loja 1 R. 22 Nº 310 Setor Oeste
Loja 2 Shopping Center Bouganville
Terreo 1 Tel 062 241 0283
LKC JOINVILE SC - R. Pedro Lobo 46
Tel (0474) 33-6572 e 33-0016
★ LKC CAXIAS DO SUL RS - R. Pinheiro Machado 1407
Tel (054) 221 3456
LKC POUSO ALEGRE MG R. Cel. Otávio Meyer 160
P.A. Shopping 4º piso Tel (035) 421 7131
LKC FORTALEZA CE Av. Eng. Santana Junior 2828
Tel (085) 234-6763 Fax (085) 234 2545
★ LKC MANAUS AM Villa's Shopping Loja C D
Aldeanópolis Tel 092 611 3856
★ LKC BELÉM PA Av. Gov. José Malcher 1677 Altos
Tel (091) 222-4191 Fax (091) 222-1414

O Mega pode ainda não ter o clássico Super Fighter 2 nem Fatal Fury. Mas acaba de ganhar um ótimo representante nos games de luta. Deadly Moves é idêntico a Power Moves, detonado na edição 25 de AÇÃO GAMES. Só que com um detalhe: a versão para Mega é mais rápida e precisa do que a versão para Super NES. Um arraso!

Um promissor lutador mora em uma pequena cidade do interior dos States. Seu maior sonho é se tornar o melhor lutador do planeta. Original, não? Mas o rapaz vai em frente: seu mestre diz que não tem mais nada para ensiná-lo e ele resolve ir à luta (literalmente). Roda o mundo para enfrentar os melhores lutadores e aprender novas técnicas com eles. Tudo para se tornar NUMBER ONE FIGHTER, o melhor do mundo.

WARREN

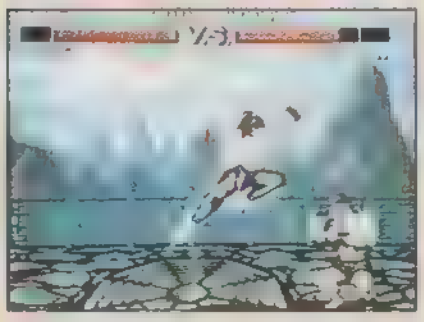
Ele vem do Havaí, o paraíso dos surfistas. Warren foi ridicularizado por ser covarde na infância. Mas ele decidiu que deveria usar seu enorme porte para amedrontar os outros. Parece que conseguiu... Seus melhores golpes são rodopio e corridinha, uma bela ombrada

***CORRIDINHA*- derrube qualquer um. É manha ←, →, A + B**

RODOPIO- não dê sossego para seus adversários A + B + C

JOE

É o mais importante de todos. Afinal, é com ele que você luta no torneio completo. Joe é o lutador da cidade do interior que sonha em ser o maioral. Rápido, suas habilidades vêm do caratê, aikidô e também do boxe, tailandês e normal. Seus principais golpes são magia e dragão



***DRAGÃO* - é um golpe bonito e poderoso: →, A + B**

MAGIA- lembranças de Street Fighter. Fogo neles: ←, → , A + B

GAOLUON

Lutador chinês, sua técnica vem de uma famosa escola do nordeste daquele país. Rápido como a luz consegue dar golpes dignos de um ginasta. Seu mortal é da pesada mas seu golpe realmente fatal é o bumerangue com facas. Demais!!!

***BUMERANGUE COM FACAS*- é uma apelação Confira: →, A + B**

MORTAL- será que ele vai para as Olimpíadas? Tente: ↑, A + B

JOE CONTRA O MUNDO

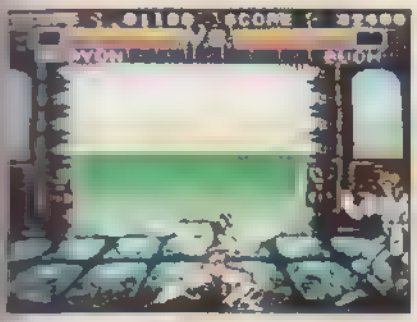
Você tem duas opções de jogo. Versus Mode e torneio completo. No Versus Mode você escolhe um dos lutadores e encara batalhas isoladas. Já durante o torneio completo, você só pode jogar com Joe. São vários confrontos até chegar ao chefão final, Ranker.

Deadly Moves serve para calar a matraca daqueles que acham o Super NES infinitamente superior ao Mega. Afinal, a versão para o console da Sega é melhor que a para o 16 bits da Nintendo. A verdade é uma só: quando o software é bem feito, o console mostra suas qualidades e o game fica bom.

Talvez seja apenas uma agressiva tática de marketing de desespero, porque as vendas do Mega despencaram em 92. Mas a Sega programou altos games para o final de 92 e começo de 93: Sonic 2, Streets of Rage 2, Terminator 2, Shadow of the Beast 2, este Deadly Moves e muitos outros. Não importa quem seja o vencedor da guerra Sega/Nintendo. Quem sai ganhando é sempre você, gamemaníaco sedento por novidades. 1993 promete ser ... superano. Fique ligado em AÇÃO GAMES para saber as novidades em primeira mão.

REAYON

...e ter nascido na China, Reayon ...era tailandesa. Sua técnica é ...e a mesma de Gaoluon. Mas ele aprendeu as partes mais ... ficou com os golpes mais ...e da pacas, seus principais gol... chute alto e corrida com soco

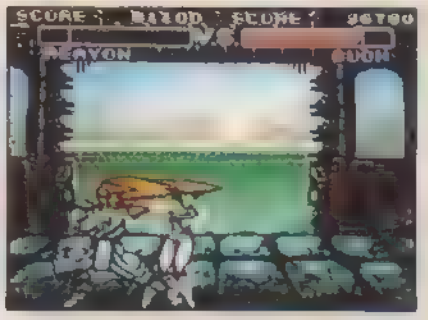


...DA COM SOCO- este golpe não é nada ... ←, →, Y + B

...CHUTE ALTO- é uma boa defesa e um ótimo ... ← → A + B

BUOH

Japonês, ele se diz representante vivo de uma dinastia de assassinos de guerra. Gente fina, finíssima. Enfim, além de técnicas marciais das mais variadas, Buoh é meio místico. Só assim dá para entender a sua estranha mágica e seu cabelo assassino



CABELO ASSASSINO- viva os cabeludos. Saque só: → + A + B

MAGICA- Buoh desaparece e ainda acerta o inimigo: ↓+ A + B

BANAN

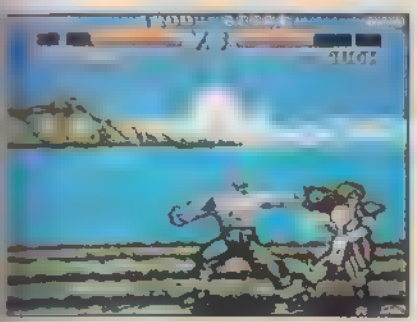
Este vem da África, onde era líder da tribo Opa Opa, além de membro de uma organização secreta chamada Junk. Sua técnica é uma mistura daquelas dos inimigos que derrotou. Principais golpes: magia e bolinha (a mesma de Blanka).

BOLINHA- simplesmente derruba qualquer um: ←, → + A + B

MAGIA- queime os miolos de seus adversários → + A + B

VAGNAD

...niano, Vagnad ficou detido em um ...mpo de concentração como prisioneiro político. Sua arte veio da prisão ...preciso matar para não morrer. Ele ...os poucos sobreviventes. Jogue ...da porquê. Principais golpes: en... dupla e socos múltiplos



SOCOS MULTIPLOS- não dá nem para respirar → + A + B

...RRADA DUPLA- quebre o pescoço de ... + A + B

NICK

O único lutador latino do game. Nick vem da Espanha. Seu passado não é glorioso: era membro de uma máfia de matadores pagos. Mais um gente fina. Sua habilidade é grande, principalmente com as pernas. Tem uma magia com três facas para dar inveja em qualquer um

MAGIA COM 3 FACAS- assuste seus adversários: ←, →+ A + B

GIRATÓRIA ESPECIAL- mais ginga do impossível: ↓+ A + B

RANKER

É o chefão final do game no torneio completo. Só Joe tem o direito de enfrentá-lo. Ranken é muito rápido, tem um supersoco e ainda solta uma magia destruidora. Preste atenção em seus golpes para aprender a derrotá-lo. Uma dica: use voadoras seguidas de magia. Boa sorte!!!

Descubra o momento certo para atacá-lo de surpresa. Não fique perto dele por nenhum motivo, ele joga seus adversários longe com um esforço mínimo. Ranker é seu maior desafio. Derrote-o e ganhe os louros de melhor lutador da face da terra

OS MELHORES GOLPES DESTE GAME SÃO OS MESMOS DA VERSÃO POWER MOVES PARA SNES. MAS DAMOS AQUI FOTOS DOS GOLPES QUE NÃO SAÍRAM NA EDIÇÃO 25. JUNTOS, ELES FORMAM UM PAINEL COMPLETO

PASSWORDS

...Você pode usar a opção password. Basta detonar com Joe e conseguir a melhor combinação possível para chegar a Ranken. Elas são personalizadas. Ache a sua e mande ver

O joystick é configurável. Todos os golpes desta matéria foram feitos com a configuração que recomendamos:

A continuação de uma das melhores aventuras para videogame finalmente chegou ao Mega Drive. Depois de fazer a cabeça dos fanáticos por Amiga, Shadow of The Beast 2 promete deixar todo mega-maníaco louco de pedra. Bonito e [illegible] aventura. Um delírio do começo ao fim. Nota [illegible]

Quem jogou a primeira versão de Shadow of The Beast deve se [illegible] da história. Zelek transformou [illegible] guerreiro em besta. Quando percebe o que [illegible] o guerreiro [illegible] atrás de Zelek para derrotá-lo e [illegible] seu estado normal.

Mais uma de Zelek

O grande vilão não engoliu o desfecho da primeira aventura. Querendo vingança a todo custo, Zelek rapta a irmã do bravo guerreiro e a transforma em uma caveira. Você é o guerreiro e sua missão é ir atrás de Zelek para salvar sua querida irmã e desfazer o feitiço do vilão.

Assim, no papel, até que não parece difícil. Mas *Shadow of The Beast 2* tem um desafio pra lá de animal. São inúmeras pegadinhas, detalhes e inimigos cabeludos. Você precisa fazer tudo na ordem certa. Um só erro e você se perde. Fique sabendo como chegar a Zelek. Confira o roteiro completo, passo a passo, para desvendar o mistério de *Shadow of The Beast 2*. Divirta-se!!!

O game passo a passo

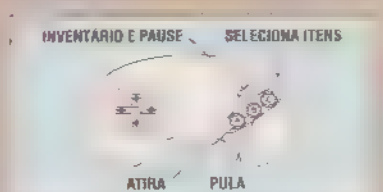
Você começa o game embaixo de uma árvore. Não caia na tentação de ir para a direita. Você está no meio da Floresta das Árvores, assim chamada porque umas árvores muito loucas jogam bombas para atingi-lo. Passe pela ponte tomando cuidado com os tubarões.

Logo em seguida você verá um urubu. Ele estará levando um homem embora. Acerte a ave para salvá-lo. Esse homem é o primeiro de uma série de amigos que você encontrará no game. Ele lhe dará uma informação muito útil para cima ou para baixo, é a alavanca certa que você usará em seguida. Estas alavancas estão acima da gangorra. Suba pela corda, pule na plataforma da direita e use a chave para abrir a porta. Agora mova a alavanca certa, indicada pelo amigo: a de cima ou a de baixo.

Esse cara é importante. Ele lhe pede para salvar um amigo e avisa "Cuidado! Há várias armadilhas no meio do caminho"

Logo depois, desça e entre na primeira plataforma da esquerda. Não deixe o urubu passar: ele quer cortar a corda e impedir a sua passagem. Um outro urubu surgirá. Acabe com ele para ganhar uma chave.

Esta é uma das várias chaves que você ganhará durante o jogo. Guarde-a com carinho. Ela será muito útil



Depois de pegar a chave, você cairá em uma gangorra. Suba na corda da esquerda e pule na plataforma da direita. Lá, você verá uma porta. Use a chave para abri-la.

São duas alavancas. Uma faz com que o chão caia e você vire história. A outra, a certa, libera a sua passagem para a plataforma de cima. Não se desespere: apenas siga a orientação que seu primeiro amigo deu (veja a primeira foto)

Suba e vá com tudo para a direita. Você encontrará uma chave em cima da mesa. Pegue-a e suba no primeiro candelabro para alcançar a parte superior da tela. Surpresa: um belo baú, com moedas e energia.

Volte até a primeira corrente depois do elevador e desça. Você verá um morcego e uma fera enjaulada. Pule e use a chave para soltar a fera e assustar o morcego. Com isso, você terá tempo para, usando a bola de ferro, acertar a alavanca de baixo que fica no lado direito e subir.

A operação deve ser rápida e precisa. Senão o morcego abre a jaula, mexe na alavanca de cima, sai voando e você é devorado pela fera. Ela é indestrutível...

Uma vez lá em cima, vá para a esquerda e desça para voltar às duas alavancas iniciais. Ande para a esquerda, desça na corda e vá novamente para a esquerda. Surpresa: surge uma ponte.

...s alavancas do canto esquerdo para ... grande e levá-la para o outro lado. ...ora de uma vez: só sobrará uma ...ora você já pode voltar. Sem a ...nha cairia na água

...e pedrinha até o lado esquerdo da Suba na corda e pule na gangorra. O ...ra fará você subir até a primeira gaiola

...a outra gaiola, a da direita, que o levará ...ra. Ao chegar à plataforma, detone o ...shram, que quer beber seu sangue ...ebente o saco para finalmente achar a ... você procurava

...migo. Ele avisa que seu mestre tem ...s valiosas. E mais: que ele fica no ... direita. O amigo até fala em uma ...ara você

... a primeira corda, desça e vá para a ...pegar um baú com moedas e life. Logo ...você verá uma casa. Não entre. Siga ...achar outro baú de moedas. Volte e ...

...querda, suba a escada e pegue uma ...Ela será muito útil, mas muito mesmo

Saia da casa e volte até a primeira corda. Não suba. Vá para a direita. Você verá um buraco. Desça para encontrar o mestre do segundo amigo. Ele pedirá para você entrar. Lá dentro você achará uma corda. Não suba. Passe pela corda para achar mais um baú com moedas e life. O mestre fica lá em cima.

Ele tem sábias palavras para você: "Pegue o pergaminho e leve-o para o velho. Você pode usar o anel para fazer uma arma para destruir Zelek. Pegue o pergaminho

Daí, volte até a primeira corda e suba, voltando até o começo do game, para a mesma árvore do início. Vá para a direita. Um canibal o receberá. Ele diz que você não pode entrar na floresta, senão ele e sua tribo de canibais famintos o atacarão. Não ligue para suas ameaças. Entre na floresta e enfrente a tribo toda. Acabe com eles e continue indo para a direita.

Você encontrará duas plataformas e uma corda. Suba a plataforma e vá até o alto. Lá, você achará um bicho que parece um diabo. Acabe com ele para ganhar um machado. Destrua o baú para ganhar moedas. Volte pelo mesmo caminho e você encontrará um chão falso.

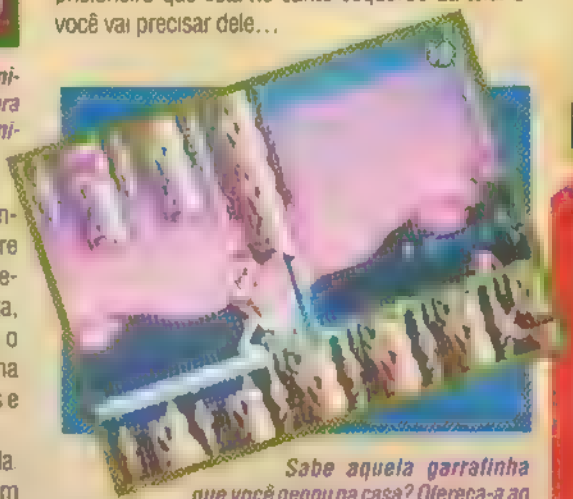
Pule várias vezes até o chão falso sumir. Você entrará na Caverna de Cristal. Vá para a esquerda para achar uma garrafa de energia e, depois, um baú com moedas. Você verá um guarda. Selecione o machado pela primeira e única vez no jogo e corra atrás do guarda. Ele irá atravessar a ponte. Continue atrás dele. Uma parede cairá. Atire o machado nele sem parar.

O machado é a única arma que passa por esta parede. Acabe com o primeiro guarda e também com o segundo, senão ele acionará uma manivela para destruir a ponte. E você cairá... para sempre

Destrua a parede com a bola de ferro. Suba no primeiro candelabro e vá para a esquerda. Suba no segundo candelabro. Você verá uma alavanca com o nome Spikes. Mexa na alavanca da direita para congelar o tempo e vá com tudo para a esquerda. Acerte a alavanca do canto da tela e volte correndo para se livrar dos espinhos.

Desça, mas não suba no primeiro candelabro. Desça mais um pouco para achar mais um candelabro. Você verá vários guardas dormindo. Desça, acabe com eles e vá para a direita. Pegue a chave em cima da mesa e volte para a esquerda. Detone mais alguns guardas. Surpresa: você será preso. Não se desespere. É apenas uma tática.

O carcereiro lhe diz que você será executado, a menos que consiga fugir. Não tente destruir a porta, pois o guarda dará choques no chão que matarão o prisioneiro que está no canto esquerdo da tela. E você vai precisar dele...



Sabe aquela garrafinha que você pegou na casa? Ofereça-a ao guarda: basta selecioná-la (Start e C) e apertar A para oferecê-la. Quanta gentileza! O guarda aceita..

O carcereiro fica bêbado e deixa você destruir a porta e escapar. Suba depressa no candelabro e vá até o fim. Lá em cima, pule para a esquerda e detone o cara. Um detalhe: foi aquela alavanca que você moveu que acionou o candelabro.

Volte para baixo e acabe com o guarda. Ele ainda dorme, mas liberará uma chave. Pegue-a, suba no candelabro e desça na primeira plataforma da esquerda. Use a chave para libertar outro prisioneiro. Este preso diz que o anel que você está procurando está lá em cima. Vá para a esquerda, mate os dois guardas e pegue o anel.

Esse anel é fundamental para acabar com Zelek

Volte para a direita. Use a chave para abrir a porta e passe correndo sem parar. Não desgrude dos dois prisioneiros. Eles serão a sua salvação. Só dois espinhos estão ativos. Os prisioneiros funcionarão como cobaias para protegê-lo

Nada como um escudo amigo. Os ex-prisioneiros viraram novos mortos. Mas tudo bem. Pelo menos você está vivo

Volte para o início da fase. Suba na mesma plataforma onde estava o bicho-diabo. Perto da ponte, suba na corda, depois na plataforma do meio e por fim na de cima, à direita. Estoure a gosma verde para achar mais um baú: moedas e energia.

Dirija-se para a corda depois das plataformas, desça até a cachoeira e vá para a direita. Cuidado com a água! Acabe com o enorme bicho branco e uma corda aparecerá. Pule na corda para subir, vá para a direita para achar mais uma corda. Desça e pule para a direita. Você chegará a uma ponte meio esquisita

Atraia o monstro para o meio da ponte. Ele vai cair. Pule o buraco e vá para a direita para achar o velho

O velho sábio diz que para achar Zelek você precisa cruzar o mar do leste, o chifre o ajudará, mas ele está perdido no rio de baixo. Não saia correndo. Pause o game, selecione o anel e dê ao velho. Ele fica muito grato. Daí, ofereça o pergaminho. Vale a pena!

O velho retribuirá com uma magia para você poder acabar com Zelek. Pegue a magia e volte para a ponte com o buraco

Caia no buraco para chegar ao rio. Vá para a direita e caia no primeiro buraco. No canto esquerdo, uma boa surpresa: life. Continue para a direita. Você achará uma corda. Pule na corda e logo após para a direita.

O trampo valeu a pena, o chifre aparecerá bem na sua frente. Pegue-o e volte. Desça na corda e pule para a direita

Um monstro-caracol lhe dirá: "Se você quiser voltar, terá de gastar 16 moedas". Aperte A para aceitar. Como num passe de mágica, você voltará ao velho. Passe por ele e continue indo para a direita. Depois de matar os dois grandalhões meio idiotas, caia no mar de lama. Não vá para direita. Siga para a esquerda, passando por debaixo das pedras e achará mais uma chave.

Corra para a direita para chegar ao mar do leste. No extremo esquerdo, problemas. Não dá para pular nem para andar. O quê fazer? Pegue o chifre e coloque-o em prática. Um dinossauro aparecerá e o levará para o outro lado

Continue indo para a direita para chegar ao castelo de Zelek. Pendure-se no primeiro candelabro, pule na escada e siga à direita

A última chave será usada para abrir a porta. Recompensa: duas belas garrafinhas de life para você enfrentar Zelek numa boa

Volte para a parte de baixo e selecione a magia. O último desafio desta superaventura estará a sua espera. Zelek em pessoa. Boa sorte

Ele é perigoso, mas nem tanto. Fique bem longe de seu cajado de fogo e acerte Zelek com a magia. Sua irmã está salva. A paz volta a reinar. THE END

TEAM USA BASKETBALL

Ganhar sem jogar - se você fissurou neste game animal, que apresentamos em nossa edição nº 22, tente estas passwords de arrepiar. Você vai direto para a entrega das medalhas.

Contra a Itália - VOT6RBB
Contra a Holanda - #WT7RDC.
Contra a Lituânia - FMT7RCO
Contra todos (só funciona no modo Tournament, é claro)- V#T6RBK

ARCUS ODISSEY

Qualquer fase - anote estas passwords espertas. Mas elas só funcionam em cartucho japonês.

Fase 1- K4UME2USAA
Fase 2- K4UME2UIJS
Fase 3- K4UME2UUOS
Fase 4- K4UME2UZTX
Fase 5- K4UME2UWMU
Fase 6- K4UME2USFR
Fase 7- K4UME2UX4W
Fase 8- K4UME2USPH

EARNEST EVANS

Chefes de fase - digite esta seqüência para vencer qualquer chefe do game: ↑, A, ↓, B, ←, A, →, B, Start. Só testamos em cartucho japonês.

© 1991, 1992 PSYGNOSIS LIMITED

SALVE-SE QUEM PUDER!

Chegou o cartucho dos Lemmings para Master System, com as criaturas mais adoráveis e curiosas que você já viu. Eles andam sempre em frente até se esborracharem, afogarem ou coisa pior. Mas os Lemmings estão sempre prontos a obedecer suas ordens: você vai ter 120 fases para tentar salvar alguns deles do seu destino trágico. Mas corra, afinal este jogo é uma questão de vida ou morte!

SEGA

Lemmings™

TEC TOY

PANIC

PANIC RESTAURANT / Taito

Aventura — 1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

As comidas voltaram-se contra o cozinheiro. Ohdove é um mestre-cuca sacana: ele simplesmente invadiu o seu restaurante e levou os alimentos à loucura. Você é um cozinheiro desesperado que deve correr atrás das comidas para recuperar o seu restaurante.

Elas enlouqueceram! As comidas ganharam vida própria e estão contra você. Além de passar por lugares muito esquisitos, você precisa acabar com cebolas, cenouras, pizzas, pudins e outras pirações. Panic Restaurant *faz lembrar um pouco o velhinho* Burgertime *para Intelevision, onde um mestre-cuca precisava fazer sanduíches e se livrar de pepinos, ovos e outras comidinhas.*

Diversão gastronômica

O enredo é bastante criativo e a diversão garantida. A cenoura é um caso a parte: trata-se de uma cenoura muito feminina, com maquiagem e tudo o mais. Ela tenta seduzi-lo apenas para tentar acabar com você. Muito bem-sacado!!!

Panic Restaurant é um ótimo lançamento para Nintendinho: ousado e "normal" na medida certa. O desafio é crescente. No começo parece fácil demais. Mas a coisa engrossa a partir da terceira fase. Até o som é legal. Esse game da Taito foi uma enorme bola dentro.

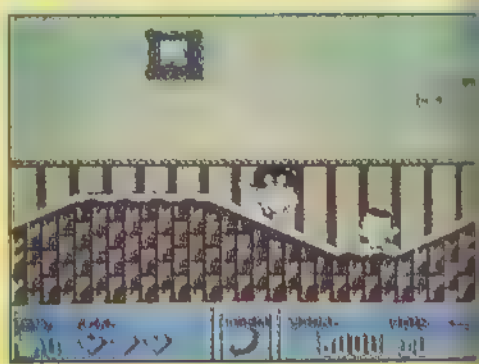
RECARREGADORES DE ENERGIA

PIRULITO	BOMBOM
Completa seu life e ainda dá mais um coração de life	Enche um coração de life

ARMAS

Você começa com uma frigideira [illegible] mal. Confira as principais armas q[illegible] você pode conquistar no game:

GARFO	funciona como um pu[illegible] pula e acaba com tu[illegible] que fica embaixo de voc[illegible]
FRIGIDEIRA MALUCA	fica girando e detona tudo



Essa frigideira e mesmo maluca. Você começa a roca[illegible] e a varrer tudo da tela

Mario Fighter

Os piratas começaram a apelar pra valer. Depois daquela versão da Yoko Soft para Street Fighter 2 *para Nintendinho, eis que surge este* Mario Fighter 3. *Não é um erro de digitação: é Mario lutando com Ryu e companhia. Um verdadeiro absurdo.*

Para se ter uma idéia do nível da pirataria, basta dizer que o cartucho é verde limão e NINGUÉM assina o game. Também pudera. Se a Nintendo já implica com algumas coisas legais, dá pra imaginar o que ela seria capaz de fazer com alguém que não apenas pirateou Street Fighter 2 *mas também colocou o maior símbolo da gigante japonesa para lutar com a moçada da Capcom. Mario é quase sinônimo de videogame. A Nintendo deve estar fervendo de raiva...*

Bison Vs. Bison

Apesar de todas essas sacanagens, *Mario Fighter 3* inova um pouco o famoso arcade: além de poder jogar com o chefe (Bison, que aqui recebe o nome de Viga), você pode encarar Bison com o próprio Bison. Ou seja: dá pra jogar com dois personagens iguais (o famoso character vs. character de *SF 2*).

Os gráficos são pouco detalhados e têm péssima definição, a música é horrível e a resposta aos controles é bem lenta. Em suma, o game é um fiasco. Mas funciona como curiosidade para Street Fighter maníacos. Mario é a grande decepção: uma negação em todos os sentidos. Mas calma, porque não é o verdadeiro Mario da Nintendo. *Mario Fighter 3* comprova que a pirataria já foi longe demais. Ou alguém acha bom levar gato por lebre? Seja esperto e jogue apenas games oficiais, OK? vale mais a pena.

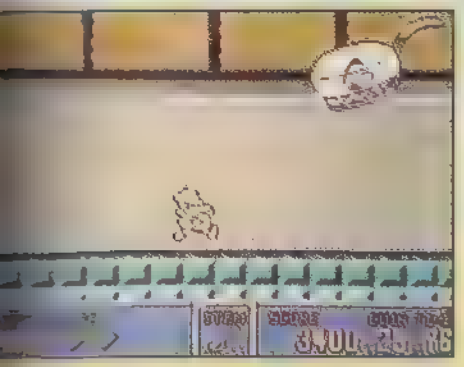
MARIO FIGHTER 3

Luta — Pirata sem vergonha

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

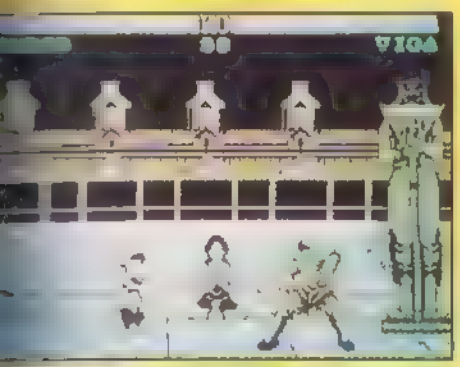
OS GOLPES SÃO VARIADOS. MAS A RESPOSTA É TÃO RUIM QUE FAZ COM QUE ELES NÃO SAIAM FACILMENTE. COISAS DA PIRATARIA...

Mate a vontade de jogar Bison contra Bison e tente s[illegible] contentar com Viga vs. Viga. Mas prepare-se para [illegible] decepção...

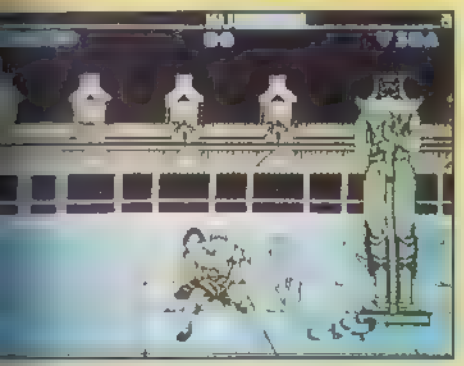


...chefe é uma mistura de panela com baleia. ...não, quase nada. Apenas desvie e acerte-a ...vezes

...da segunda fase é um microondas com ...cos revoltados. Desvie dos galináceos e acer-...



...Mario não passa de um projeto do verdadeiro. ...pouco habilidoso e fracote, Mario é um fracasso



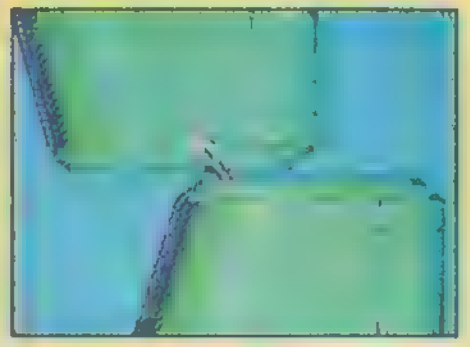
...de Mario Fighter 3 são o fim do mundo: dá ...morte a cada cinco segundos. Uma tremenda ...

Contra FORCE

Debulhamos pra você as duas fases finais de Contra Force, o último game desta saga da Konami, no qual você precisa livrar Neo City da organização criminosa D.N.M.E. Como nas três primeiras fases, que esmiuçamos na edição passada, você só precisa usar um pouco a cabeça na escolha dos personagens e armas. E pode trocar de agente a qualquer momento (basta apertar Select e Direcional ↑ e ↓). Boa sorte!

FASE 4 - AVIÕES

Seus personagens caminharão sobre as asas de vários aviões, numa exibição de dar inveja aos melhores dublês. Além da grande quantidade de mísseis inimigos, existe a constante ameaça do vento.

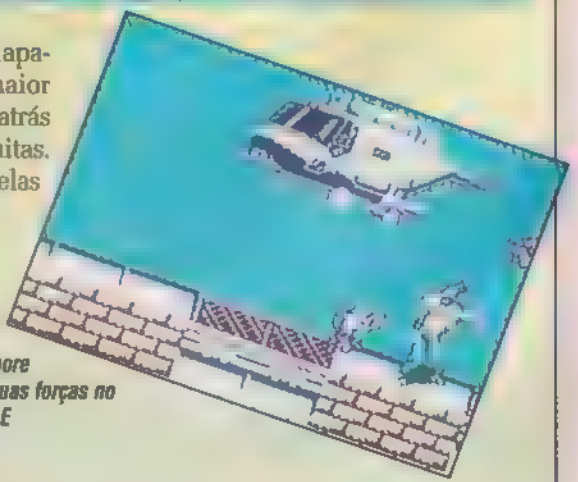


Quando chegar à ponta da asa de um avião, espere um pouquinho e outra aparecerá logo logo pra você

O ponto vulnerável do chefe são suas pernas. Ele dá trabalho, mas basta ser persistente

FASE 5 - PERSEGUIÇÃO FINAL

O chefe da organização criminosa aparece logo no começo e faz a maior fusquinha pra você. Vá com cautela atrás dele, pois as armadilhas serão muitas. Evite atirar contra as escadas, pois elas desabam.



Não deixe o chefão fugir no helicóptero. Ignore os tiros do pássaro de metal e concentre suas forças no chefe. Depois dessa, será o fim da D.N M.E

OUTRUN EUROPA

Imagine um game que mistura **Road Rash**, **Micro Machines** e **Chase H.Q.** *Imaginou? Pois é. Outrun Europa mistura estes três games: tem as motos de* Road Rash, *as lanchas (na verdade jet skis) de* Micro Machines *e os carros tipo perseguição de* Chase H.Q. *Dessa verdadeira salada surgiu uma game com estilo próprio e acima da média para Master. Com direito a várias sacanagens, tipo jogar motoqueiros e carros para fora da pista.*

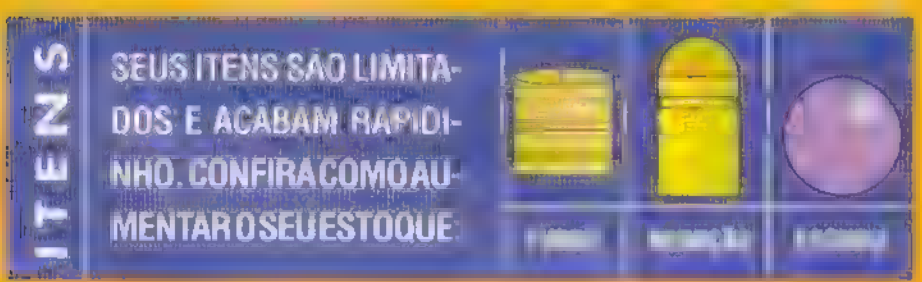
Em Outrun Europa, *você sai da Inglaterra com o objetivo de percorrer o velho continente europeu afins de criminosos. Mas, ao mesmo tempo, você precisa fugir da polícia. Afinal, eles pensam que você pode ser um ladrão como os outros. Portanto nada de ficar marcando atrás dos carros de polícia: é Game Over na certa...*

Velocidade na terra e na água

O ponto positivo do game é a sua variedade. Por ter motos, jet skis e carros, *Outrun Europa* não chega a cansar. As manhas de cada modalidade são diferentes. A única coisa comum a todas é a velocidade. Tudo dever ser feito a mil por hora. Senão o seu tempo acaba e você dança. Corra contra o relógio!!!

Com gráficos diversificados e surpreendentemente nítidos, música cativante e diversão instantânea, *Outrun Europa* deve agradar. Para melhorar, a dificuldade não é das maiores. Ou seja: basta treinar uns quinze minutos para sair jogando a todo vapor. Acelere!!!

A sua missão aparece no início de cada fase. Veja no canto superior direito em que país você está e para qual está indo. Confira no mapa o seu percurso total



Moto

Entre no espírito de *Road Rash*, guiando uma moto em alta velocidade e trapaceando bastante. Acerte os veículos inimigos de lado, pois pela frente você sai perdendo. Use o turbo para fugir da polícia e não perca tempo com manobras inúteis: seu tempo é limitado.

A tela diz tudo. O tempo que falta e os níveis de escudo (shield), turbo e munição (ammo). Você pode acumula-los. Mas só use quando precisar de verdade

Jet Ski

A sua missão é cruzar o mar para chegar até uma balsa. Mas não será fácil: além de lanchas e jet skis inimigos, há vários obstáculos e helicópteros louquinhos para acertá-los. Preocupe-se com os helicópteros pois eles podem acabar com a festa.

Aperte 1 e segure para acertar o helicóptero. Se a sua munição estiver baixa, limite-se a fugir dos seus tiros

Carro

O esquema é basicamente o mesmo das motos. A única diferença é o caminho. Há várias pegadinhas para você pegar o caminho errado. A conseqüência é fatal: você perde muito tempo e ganha um sonoro Game Over por falta de tempo. Fique de olho nas setas indicativas!!!

O seu Porsche é possante, mas o carro sozinho não pode fazer nada. Fique craque nas curvas para não perder velocidade ou beijar um poste

OS COMANDOS SÃO OS MESMOS DA FASE DA MOTO

IMITAÇÕES EXISTEM

PRO

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

COM ATARI E MASTER
- ...tômico
- ...to para os dois
- ...direcional
- ...to com borrachas

COM MEGA DRIVE
- ...tômico
- ...turbo programável
- ...he do direcional
- ...ento com borrachas
- ...adores de power e
- ...Camera-Lenta)

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM VG 9000 HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

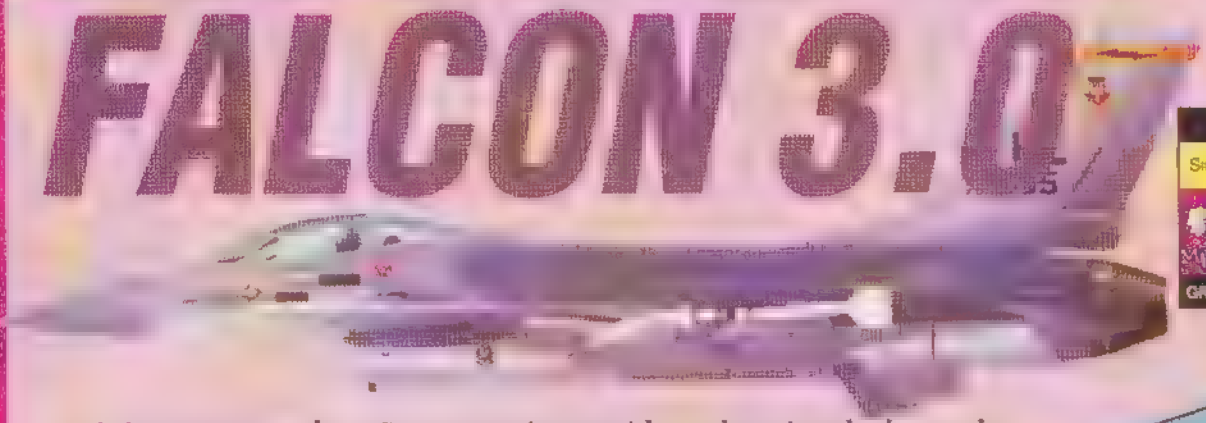
PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

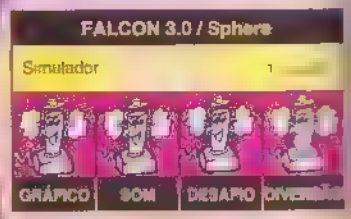
SE TEM CHAVEIRO E PRO!!

Chips do Brasil VENDAS NO ATACADO TEL. (011) 264-2004

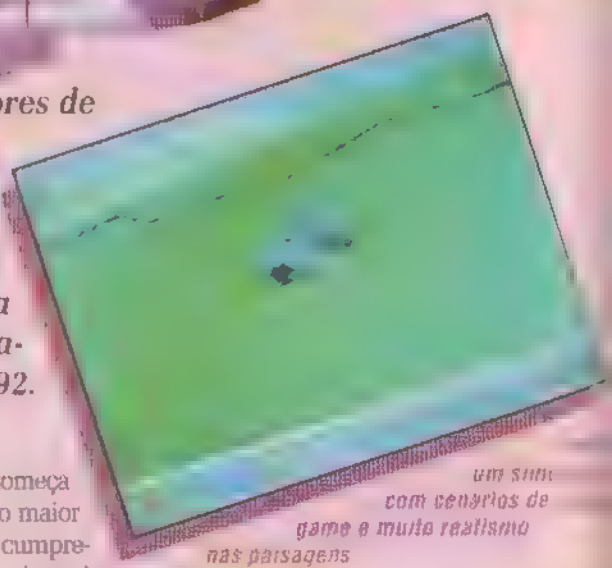
SP: Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro So • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Com. Eduardo • Elpisom • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi Tec • Brasimac • Tavatei • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto • Marlene Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentecnica • Visobica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda • Ótica Suiça • Carrefour • Fotológica • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colonda • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringa • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio • Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetto • K.G. • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adiai • Top Data • Eletrônica Musical • Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Radio • Sol Informática • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • Intersom • **MA:** Zona Franca

FALCON 3.0





Muita gente pode não se sentir atraída pelos simuladores de vôo por causa do visual. Normalmente, os cenários são pobres e meio chapados. Mas isso é coisa do passado.* Falcon 3.0 *é um simulador com cenários em relevo. As montanhas, rios, vales e demais elementos foram muito bem desenhados, tornando o realismo deste jogo ainda maior. Junto com* Aces of Pacific 2, Falcon 3.0 *foi considerado, no exterior, um dos melhores games do gênero em 1992.



um sim... com cenários de game e muito realismo nas paisagens

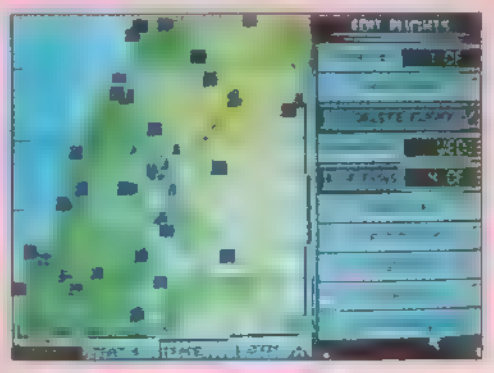
Cordeiro ou touro

São três as opções de jogo. Na Instant Action, indicada para iniciantes, você já começa pilotando seu F-16 em pleno ar e com munição ilimitada. O objetivo é derrubar o maior número possível de inimigos. Na Red Flag, para quem já tem alguma experiência, cumpre-se uma missão com objetivo e alvos pré-definidos. Finalmente, existe a opção Commit, onde se realiza uma verdadeira campanha. Nela, você comanda desde a preparação do plano de vôo até a sua execução, que inclui outros aviões sob sua liderança. Como em todo bom simulador, *Falcon 3.0* tem um painel de configuração em que você pode definir o grau de inteligência de seus inimigos, a dirigibilidade do avião, precisão de armas etc. E claro que, nas opções mais fáceis, o F-16 fica manso como um cordeiro, estável e simples de manobrar. Mas conforme você complica o jogo seu avião transforma-se num touro bravo.

TEATROS DE OPERAÇÕES

ISRAEL, KWAIT E PANAMÁ

Sinta a complexidade deste painel. É dele que você acessa todas as opções do jogo



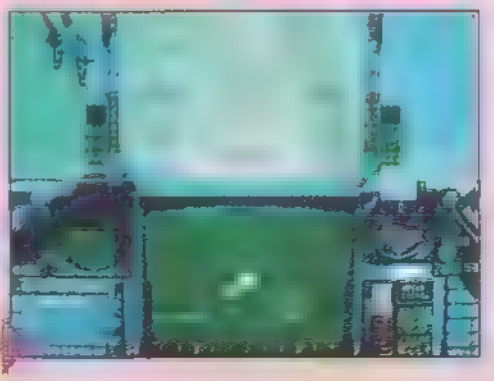
[illegible]

Cuidado com o altímetro

A presença do relevo nos cenários do jogo não é apenas decorativa. É mais pegadinha para quem voa com a cabeça nuvens. Lembre-se que a marcação do metro da aeronave usa o nível do mar como referência. Pode acontecer de você que está voando alto e, de repente, BUT no topo de uma montanha.

Instinto de piloto

O radar é um bom exemplo do grau de realismo deste jogo. Ele apenas indica a presença de alvos na tela. Você tem que identificar-se o alvo é aliado ou inimigo, usando a visão externa. Mas não entre em pânico, o jogo fornece uma espécie de catálogo, com todos os equipamentos aliados e inimigos, para facilitar o reconhecimento.



Acione a visão externa do avião para identificar os objetos que aparecem em seu radar

COM USO DE LINK ENTRE COMPUTADORES, O JOGO SUPORTA O AUMENTO DO NÚMERO DE PARTICIPANTES. OS JOGADORES PODEM SER ALIADOS OU INIMIGOS, TORNANDO A BATALHA AINDA MAIS EMOCIONANTE

SE NO MEIO DE UM COMBATE VOCÊ SE PERDER, APELE PARA A TECLA 8. ELA ACIONA A VISÃO EXTERNA A PARTIR DO COCKPIT, MOSTRANDO ONDE ESTÁ O AVIÃO MAIS PRÓXIMO

...icos e sons

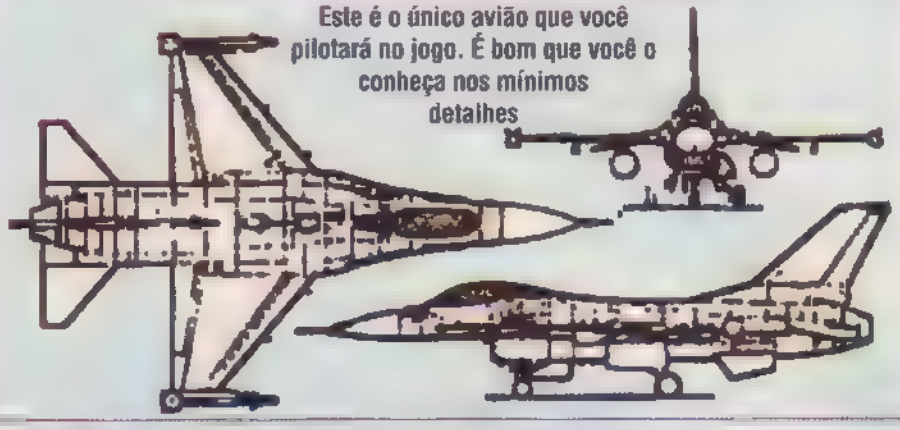
...m dos cenários, outro destaque na ...rafica do jogo vai para as cenas dos ... com imagens digitalizadas e se... de animação que dão um certo ar ...tográfico. A trilha sonora é estilo militar, mas o ponto alto são os explosões, barulho de jatos passando ... apitos, sirenes e vozes. Enfim, tudo ...ssa auxiliar o jogador a captar infor... sem desgrudar os olhos do inimigo.

...pliação

...m curtir *Falcon 3.0* pode adicio... alguns recursos extras. Eles es...oníveis no pacote *Operation: ... Tiger*, um software feito para ser ...ão ao jogo principal que con... três teatros de operações e o FSX, uma versão modificada do F-... está em desenvolvimento.

FICHA TÉCNICA DO F-16

Este é o único avião que você pilotará no jogo. É bom que você o conheça nos mínimos detalhes



FABRICAÇÃO:	Estados Unidos
FUNÇÕES:	caça, apoio cerrado, ataque e reconhecimento tático
DESEMPENHO:	atinge velocidade máxima superior a Mach 2 (2.124 Km/h), altitude de 15.250 metros e é capaz de voar até 3.885 Km sem reabastecer
ARMAMENTOS:	canhão Vulcan M61A1, de 200 mm, com 500 cartuchos, mais mísseis ar-ar e ar-terra. O F-16 pode carregar quase 10 toneladas de armamentos

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT386, 25 MHz, monitor VGA e placas de som Adlib, SoundBlaster ou Roland. É necessário usar o DOS 5.0

PC

PLAYSCOPE

MEGA DRIVE								
3 EM 1 (ESPORTE)	20.00	RAMBO	15.00	F1 SUP DRIV SUZUKI (ALT)	43.00	SUPER GHOULN'S GHOST	50.00
AFTER BURNER II	21.00	RINGS DE ANCEL	14.00	F-ZERO	52.00	SUPER MARIO KART	63.00
ALIEN III	19.00	ROAD RASH	19.00	FAMILIA ADAM'S	55.00	SUPER SMASH TV	50.00
ALIN STORN	15.00	S.MONACO GPII(A.SENNA)	19.00	FATAL FURY (ALT)	55.00	SUPER SOCCER	52.00
ALISIA DRAGON	16.00	SHADOW OF THE BEAST II	31.00	FINAL FANTASY II	55.00	SUPER TENNIS	52.00
AQUATY GAME	20.00	SIDE POCKET	22.00	FINAL FIGHT	46.00	SUPER WRESTLEMANIA	56.00
BACK TO FUTURE	20.00	SONIC II	18.00	GEORGE FOREMANS (ALT)	50.00	TARTARUGA NINJA IV	65.00
BARCELONA 92	18.00	SUPER MAN	30.00	GOLDEN FIGHTER (ALT)	47.00	THE LEGEND OF ZELDA	53.00
BASEBALL	31.00	SUPER SMASH TV	31.00	GRADIUS	60.00	THE ROCKETEER	59.00
BATMAN	15.00	TARTARUGA NINJA IV	21.00	HOME ALONE	55.00	TOP GEAR (ALT)	38.00
BUDOKAN	22.00	TASK FORCE	35.00	HOOK (ALT)	38.00	ULTRAMAN	56.00
BULLS X LAKERS	18.00	TENNIS(JENIFER CAPRIATI)	19.00	JOE MAC (ALT)	40.00	UN SQUADRON	48.00
BURNING FORCE	15.00	THUNDER FORCE IV	21.00	JOE MADDEN FOOTBALL	61.00	UNIVERSAL SOLDIER (ALT)	43.00
CALIFORNIA GAMES	15.00	TOE JAN & EARL	24.00	KING OF MONSTERS (ALT)	35.00	WORLD LEAGUE SOCCER	55.00
CAPITÃO AMÉRICA	27.00	TOXIC CRUZADERS	19.00	LAGOON	56.00		
CHUCK ROOCH	22.00	U.S.A. BASQUET BALL	24.00	LEMING'S	55.00		
DECAP ATTACK	15.00	UNIVERSAL SOLDIER	31.00	MAGIC SWORD (ALT)	44.00		
DICK TRACY	15.00	WINTER CHALLENGER	35.00	M. MOUSE-M. QUEST (ALT)	44.00		
DOUBLE DRAGON I	20.00	WONDER BOY V	19.00	MISTICAL NINJA	56.00		
DOUBLE DRAGON II	18.00	WORLD ILUSION	21.00	OFF ROAD	55.00	PRODUTO	US$
E. SWAT	15.00	WORLD TROPHY SOCCER	31.00	PAPER BOY	58.00		
ELEMENTAR MASTER	15.00		21.00	PARODIUS (ALT)	33.00	ACESSÓRIOS	US$
ERNEAST EVANS	19.00	**SUPERNESS**		PILOT WINGS	52.00		
EVANDER HOLLYFIELD	19.00			PIT FIGHTER	55.00	ADAP. MEGA DRIVE	15.00
F-22	19.00	ARCANA	57.00	POWER ATLETE (ALT)	45.00	ADAP. NINTENDO	6.00
F-1 HERO II (S.NAKAGIMA)	18.00	AXELAY (ALT)	45.00	PRINCE OF PERSIA	36.00	ADAP. S.FAMICOM/S. NESS	17.00
FIGHTING MASTER	15.00	BATTLE BLAZER (ALT)	53.00	RACING DRIVING	56.00	CONTROLE P/ S. NESS	27.00
GOLDEN AXE II	15.00	BATTLE TANK (ALT)	37.00	RIVAL TURF (ALT)	47.00	CONTR. P/ S. NESS TURBO	27.00
GREENDOG	18.00	BEST OF THE BEST (ALT)	48.00	ROBOCOP III	65.00	ESTOJO P/ CARTUCHO	Cr$ 3.600,00
HEAVY NOVA	17.00	BIL LOIMBEER'S	47.00	ROCO R...NES PAPA LEGAL (ALT)	44.00	FOTOS COLOR	Cr$ 19.000,00
HOME ALONE	31.00	CASTLEVANIA IV	57.00	RPM RACING	55.00	JOYSTICK P/ M. DRIVE	12.00
MORTAL	31.00	CHUCK ROOCK	47.00	S. ADV...SLAND (ALT)	47.00	RF P/ MEGA DRIVE	7.00
JAMES POND II	15.00	CONTRA II (ALT)	47.00	S. BOM...N (ALT)	40.00		
JEWEL MASTER	22.00	D DRAGON (ALT)	43.00	SUPER MARIO PENT	70.00	**APARELHOS**	
JUJU	15.00	DESERT STRIKE (ALT)	46.00	...M CITY	52.00		
KABUKI	15.00	DINOCITY	45.00	...MPSONS	60.00	MEGA CD ROOM	410.00
KRUSTY FUN HOUSE	17.00	DRAGONS LAIR (ALT)	65.00	SIMPSONS ...ART N MORE,	65.00	MEGA DRIVE	175.00
MARIO LEMINX	16.00	DRAKKEN	36.00	SONIC BLAST MAN (ALT)	47.00	MICRO GENIUS (72-60	60.00
MC KIDS	22.00	EARTH D FORCE	60.00	SPI...RMAN (ALT)	37.00	NEO GEO (SÉRIE OURO)	750.00
PREDATOR	30.00	EXTRA WINGS	52.00	STAR WA... (ALT	40.00	NEO GEO SÉRIE PRATA,	450.00
			52.00	STREET F...ER (...ALT)	55.00	SUPER NESS (BABY)	180.00
						SUPER NESS (COMPLETO)	250.00

...TÍTULOS COM FOTOS

...torizados cap...

...Fortaleza/CE - (085) ...225.7143

...Space Invaders Recife/PE - (081) ...

...Tecno Game

...HORÁRIO DE ATENDIMENTO ...:00 ÀS 19:00 HORAS

...LANÇAMENTOS

...PREÇOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA

...V. PAES DE BARROS, 3687 V. PRUDENTE - SÃO PAULO - CEP 03115

...FONE/FAX: (011) 63.2247 ...2.2366 SUPORTE DE ATENDIMENTO (011) 570-90...

BONK'S ADVENTURE

Personagem familiar dos fãs do PC Engine, Bonk é um garoto da Pré-História tipo Ban-Ban dos Flintstones: invocado e muito forte. A primeira aventura dele para o Game Boy está muito bem-feita, com gráficos e sons acima da média. A missão é atravessar a Terra dos Dinossauros em seis estágios repletos de perigos – tudo para resgatar Moon Princess, a Princesa da Lua, raptada por King Droll.

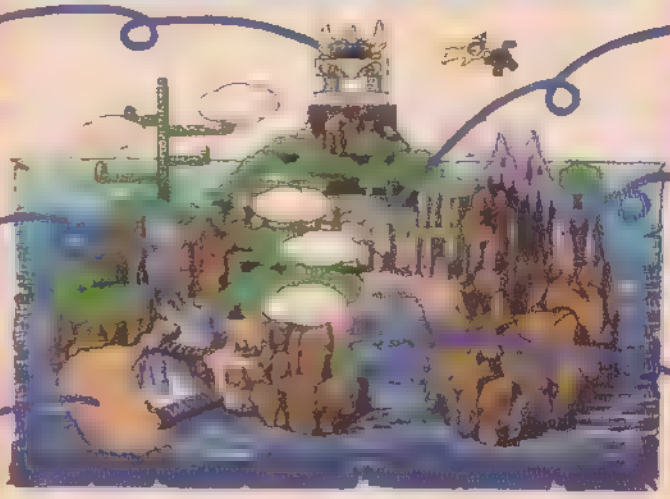
Cabeçadas e dentadas

Os métodos de Bonk para enfrentar seus inimigos e obstáculos são muito radicais. Ele tem uma cabeça tão dura que é capaz de derrubar qualquer coisa na sua frente – incluindo blocos de rocha. Para subir paredes, Bonk as agarra com poderosas dentadas. E como se não bastasse tanta braveza, espere até ele comer os apetitosos pedaços de carne que estão espalhados pelo jogo. O cara fica completamente aloprado e sai dando cabeçadas ainda mais fortes.

FASE 6
Aqui você terá que enfrentar todos os chefes de novo. Só depois aparece King Droll

FASE 2
O cabeça dura atravessa uma perigosa cachoeira pulando de uma plataforma para outra

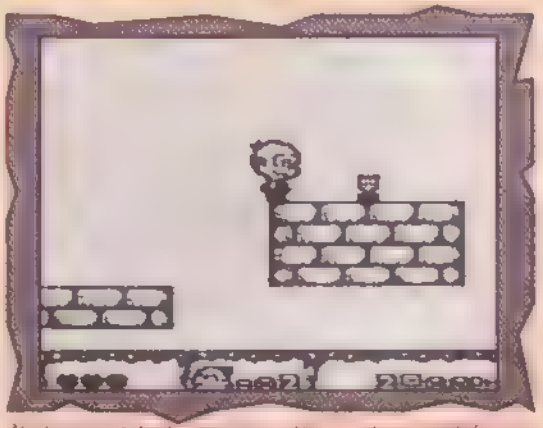
FASE 1
A aventura começa na praia da ilha dos dinossauros. A fase é bem linear e tem poucas surpresas



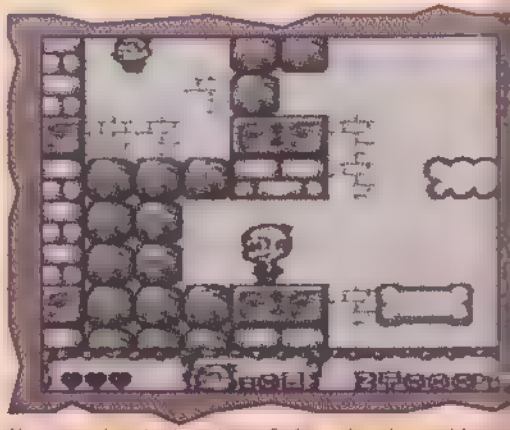
FASE 5
Bonk terá que caçar as n... do castelo ... usando s... rosa dentad...

FASE 4
Nesta fase ... nhosa o n... cômodo são chorros. Pule ... e saia correr... escapar da...

FASE 3
É uma fase ... ca. Procure se explorar a s... ...e – pode ha... itens lá em c...



Na terceira tela do primeiro estágio, suba as plataformas. Você vai encontrar a primeira florzinha



Na segunda tela do estágio 5, fique ligado nos blo... lado esquerdo. Você pode quebra-los e encontra... escondidos

Suba na plataforma do ninho e ataque o chefe da fase 2 com um mergulho de cabeça. Em seguida, no chão, ataque novamente. Repita a operação ale despacha-lo

BONK'S ADVENTURE/ Hudson Soft

Ação — 1 jogador

BATMAN

Teste de som – para sacar as musicas deste game esperto, aperte o Direcional para cima e para direita ao mesmo tempo e daí, aperte Start

SUPER MARIO LAND

Continue – que tal recomeçar exatamente do mesmo ponto em que você perdeu? Então segure o botão A e aperte Start. Você pode fazer isso quantas vezes quiser. Legal, né?

DICK TRACY

Passwords - Use estas senhas pra ir direto ao estágio que quiser:

Estágio 2 - 4973Ø
Estágio 3 - 646Ø8
Estágio 4 - 59715
Estágio 5 - 56115

A TUTTI GAMES QUER ENTRAR EM 93 FUZILANDO OS PREÇOS ALTOS, PARA QUE VOCÊ GAME BOY CONTINUE ARREBENTANDO JUNTO COM A GENTE! FELIZ 1993

SUPER NESS
TODOS POR
US$ 44,99

CHUCK ROCK
THE SIMPSON'S BARTS
NICHTIMARE
TOP GEAR
UNIVERSAL SOLDIER
X MAN
DESERT STRIKE
BEAST OF THE BEAST
DRAGON LAIR
BATTLE BLAZER
GUN FORCE
JAMES POND JR
FI ROC
...UN'S ADVENTURE
WINGS II
PARODIUS
TENIS AMAZING
SAURI (DING CYTI)
OF THE WESTICANS
(SKUL JAGGER)
Q BERT 3
HOME ALONE II
MICKEY MOUSE
STARS WARS
ROAD RUNNER
SCAINE MISSON
POWER ATLETE MOVIE
- CONSULTE

SUPER NESS
TODOS POR
US$ 44,99

ACROBAT MISSION
AXELAY
CONTRA III
FISUPER DRIVING SUZUKI
FINAL FIGHTER
GOLDEN FIGHTER
GERGE FOREMAN'S KO BOXING
VOLEY
HOOK
KING OF THE NONSTERS
NINJA TURTLES IV
PHANLANX
OUT FOR THIS WORD
PRINCE OF PERSIA
RANNA NIBUNNO CHI
ROAD R OT
ROBOCOP 3
SONIC BLAST MAN
SPINDIZZY WORDS
SUPER BOWLING
SUPER DOUBLE DRAGON
SUPER DUNKSHOT BASKETBOL
SUPER MARIO WORD
SUPER PANG
SUPER SOCCER CHAMP
SUPER SOCCHER GOAL
FATAL FURT - CONSULTE

CARTUCHOS PARA MEGA DRIVE A PARTIR DE US$ 13,00

CARTUCHOS P/ NINTENDO A PARTIR DE US$ 14,00

AL. BARÃO DE UMEIRA 1.162 - 5º ANDAR CAMPOS ELÍSIOS - SÃO PAUL[illegible]
FONE/FAX: [illegible]

DELÍRIO TOTAL

PROMOÇÃO

SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Nesta e nas próximas 5 edições de Ação Games, você vai encontrar envelopes com 4 figurinhas coloridas que trazem os momentos mais emocionantes dos maiores games. Cole no mini álbum que você ganhou também nesta edição e curta dicas que são the best.

E TEM MAIS: ACHOU GANHOU!

Prepare-se para ganhar prêmios alucinantes. Encontrando os vales-brindes dentro dos envelopes de figurinhas, você ganha prêmios incríveis! Tem consoles Super Nintendo, fitas de games, camisetas, bonés e jogos para você detonar. Para receber seu prêmio, basta anexar a parte colante do vale-brinde numa folha à parte e preencher com seus dados completos. Depois ponha num envelope e mande rapidinho para a "PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES"
Caixa Postal 66.254 - CEP: 05389-970 - São Paulo - SP
São 300 prêmios para você. 50 em cada edição. Participe fera!

REGULAMENTO:

1. A Promoção Superdicas Ação Games é válida em todo território nacional permitindo a participação de todas as pessoas que adquirirem a revista Ação Games.
2. Nesta e nas próximas 5 edições da revista Ação Games serão encartados envelopes contendo 4 cromos autocolantes cada um. Alguns destes envelopes vão trazer 5 cromos, sendo um deles, vale-brinde.
3. Cada vale-brinde poderá ser trocado pelo prêmio descrito no mesmo, não podendo haver troca de prêmios.
4. Encontrando um vale-brinde, o concorrente deverá anexar a parte colante numa folha à parte, preencher com seus dados completos, como nome, endereço, CEP, cidade, estado, telefone e RG do ganhador ou responsável e enviar para a "Promoção Superdicas Ação Games", Caixa Postal 66.254 - CEP 05389-970. O verso deverá ser guardado como comprovante. OBS: o vale-brinde traz também um número secreto para você esclarecer quaisquer dúvidas. A ligação é grátis.
5. Os prêmios serão entregues via Correio/Sedex acompanhados do AR (Aviso de Recebimento) expedido junto a Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos.
6. Os prêmios ficarão em exposição na sede da Editora Azul, à Av. das Nações Unidas, 5777 - Pinheiros - São Paulo - SP.
7. O prazo máximo para retirada/reclamação dos prêmios será de no máximo, 180 dias da data de lançamento em banca da edição.
8. Não terão validade os vales-brindes que não apresentarem condições básicas para a verificação de sua autenticidade.

AÇÃO GAMES

EDITORA AZUL

P. nº 016800973 2/92-06

STREETS OF RAGE

STREETS OF RAGE / Sega

Luta | Lançamento Tec Toy | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

...moçadinha que curte games portáteis: a Tec Toy acaba de lançar Streets ...ara o Game Gear. E até que não há muitas diferenças entre esta versão e a ...m e. Os gráficos são idênticos aos do Mega, os golpes também. Mas você não ...mar a polícia, só pode lutar com dois agentes (no original, são três) e o jogo ... fases (no original, são oito). Tudo bem: estes detalhes não chegam a ...eter. Além disso, você vai poder detonar todos os criminosos da cidade ... de ônibus, no banheiro, no trampo ou onde achar melhor.

...s de rua

...nda um dos dois agentes, o ...Stone ou a gata Blaze Fielding. ... eliminar a enorme camba... ...rosos que dominou a cidade ... fim de arrasar com tudo. As ...mas que você pode utilizar se... ...tradas raramente pelo cami... ...uzer, 80% da pancadaria vai ... Os inimigos são típicas tribos ...nks, ninjas, judocas, garo... ...tes e até uns clones do Billy ... fim de cada fase, você tem que ...letão que geralmente é bas... ...pesada

...cabines telefônicas e pegue o que ...apertando o botão B

O JOGO DÁ 3 CONTINUES, MAS EVITE CAIR NOS BURACOS, POIS VOCÊ SEMPRE PERDE VIDAS

A CADA 50.000 PONTOS, VOCÊ GANHA UMA VIDA EXTRA

ITENS

Durante o jogo pintam cabines telefônicas, cones vermelhos, latões e outros objetos que escondem itens valiosos. Derrube ou detone tudo que vier pelo caminho para pegá-los.

VASINHO
vale uma vida

GÁS LACRIMOGÊNIO
paralisa os inimigos

"S"
detona todos os inimigos que estão na tela

MAÇÃ
recupera energia

GARRAFA
para quebrar na cabeça dos adversários

CANO
é uma boa arma, pois tem bom alcance

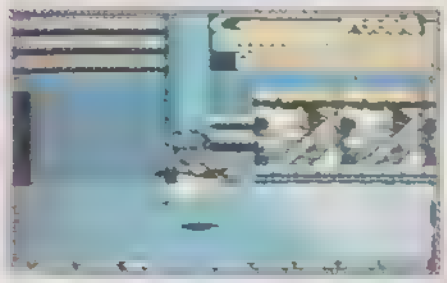
TACO DE BEISEBOL
ótimo porrete, melhor que o cano

FACA
você pode cortar ou arremessar nos inimigos

COMANDOS

AXEL

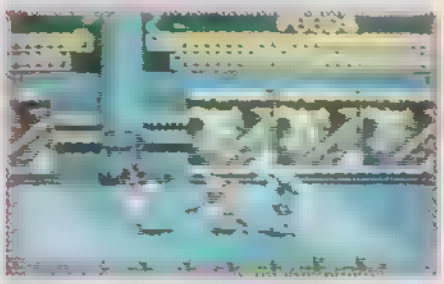
Soco pra frente - A
Soco pra trás - A + B
Pulo - B
Joelhada - B, depois A
Jogar o adversário no chão - encoste no inimigo e pressione B e depois A



Axel agarra o adversário para quebrá-lo no chão. Um supergolpe

BLAZE

Soco - A
Chute pra trás - A + B
Pulo - B
Voadora - B e depois A
Jogar adversário no chão - encoste no inimigo e pressione B e depois A



A agente Blaze encara dois brutamontes com um chute pra trás. Belo golpe

É POSSÍVEL JOGAR STREETS OF RAGE COM DOIS JOGADORES: BASTA CONECTAR DOIS GAME GEARS

GAME GEAR

CHEGOU BIZZ

COM A PROMOÇÃO ROCK'N PRÊMIOS

Você ganha adesivos incríveis das bandas de rock e concorre a 3.000 CDs. Confira nesta edição de Bizz. Já nas bancas.

EDITORA AZUL

AÇÃO GAMES CLUBE

VENDO

▶ O cartucho Super Mario 3, do sistema Nintendo. Lucas Candelore de Fana, tel.: (034) 235-9391.

▶ Phantom System com fita de 68 jogos. Antônio de Oliveira Valente, tel. (0192) 8-2097

▶ Master System II com dois joysticks. Bernardo Sampaio Dias, tel. (031) 442-0210

▶ Dynavision III com dois joysticks, dois cartuchos e fone de ouvido Andre, tel. (021) 253-5081

▶ Phantom System com dois joysticks e uma fonte. Ricardo C Ferreira, tel..(011) 872-5032

▶ Mega Drive nacional com cinco cartuchos e três joysticks. Ronaldo Obara Ikari, tel :(0186) 23-5535

▶ Master System II na caixa Andre Maximiano Silva Ribeiro, tels.:(011) 276-6486 ou 240-0295

▶ Cartuchos de Nintendo americano Eduardo Ulan Wilczer, tel (0422) 72-2192

▶ Os cartuchos Mario 3, Rockman 3, Simpsons e Tiger Heli. Marcelo Lopes Dourado, tel : (011) 919-9868

▶ Atari 2600 completo. Fábio Vasques, tel. (011) 522-8253

▶ O cartucho Maze Hunter 3D, do Master System. Emilio Carlos Rodrigues, tel. (011) 919-9070

▶ Phantom System com quatro cartuchos, dois joysticks, pistola laser e adaptador J72 Rafael Veronez, tel..(011) 264-9919.

▶ Phantom System com sete cartuchos, dois joysticks, pistola laser e adaptador J72. Thiago Rocha Barletta, tel.: (011) 577-2754

▶ Cartuchos de Mega Drive original. Marcelo Przedzmirski, tel.:(041) 283-1205

▶ Os cartuchos Quack Shot, Altered Beast, Spider-Man e Batman, do Mega Drive. Saulo Carvalho, tel.:(0182) 81-2060.

▶ Cartuchos de Mega Drive e Master System. Carlos Augusto O. Nogueira Júnior, tel : (091) 229-0440

▶ Revistas Ação Games das edições 1 até a 17 em ótimo estado. Alexander M. Cunha, tel.:(0192) 39-2549

▶ Nintendo americano com 10 cartuchos, dois controles e pistola Ricardo Oliveira Ribeiro P. de Mello, tel (011) 284-0230

▶ Master System II com oito cartuchos, óculos 3D e Rapid Fire Ricardo Aparecido Rufino, tel .(011) 588-1679 (recado)

▶ Phantom System com sete cartuchos. Gabriel Marques Silva, tel :(011) 522-6935

▶ Game Boy com um cartucho Gabriel Marques Silva, tel. (011) 522-6935

▶ Atari 2600 com dois controles Fábio Tadeu Marques, tel :(011) 268-8449

▶ Master System com 14 cartuchos e dois joysticks. João Carlos Barcellos B. Junior, tel.:(011) 72-1011

▶ Master System II com um cartucho, um joystick e Rapid Fire Silvio Shoji Sugane, tel.: (011) 958-8153

▶ Os cartuchos Altered Beast, Moonwalker e Mazer Hunter 3D do Master System Ademir de Souza, tel. (011) 494-6647

TROCO

▶ Master System mais um Pebolim por um Super Nintendo Fábio Francisco Peixoto Frutuoso tel (011) 293-8801

▶ Master System II com sete cartuchos, três controles e Rapid Fire por Mega Drive Gustavo Palmieri Perruci, tel. (071) 336-0725

▶ Bicicleta Moutain Bike com 21 marchas por uma Mobilete usada ou uma filmadora. Alfredo Martins de Souza Ribeiro, tel (011) 421-6485 (recado)

▶ Mega Drive com cinco c chos por Super NES. Lea Villarinhos Silveira, tel.: 543-7223.

▶ Mega Drive japonês tran dificado com dois controles manual por Super NES Vin Tadeu Pio Moraes, tel (0 34-3724

▶ Bicicleta de alumínio ar importada do japão e um Me System II com um cartucho po Super Nintendo. Luiz Gus Gaiano, tel..(011) 201-3404

▶ Pistola Zillion nova por G Gear. Rodrigo Rocha, tel 552-8662

▶ O cartucho Shapes Columns, do Master System qualquer outro de meu interes Anderson Oliveira Fe.t tel.:(079) 231-3623

▶ Phantom System com cartuchos mais adaptador J7 Mega Drive. Pedro Ivo Ol Marinho tel. (032) 421-241

▶ Os cartuchos Battle Out R Ghouls'n Ghosts, do Ma System por The Immortal ou H Alone, do Mega Drive Gu Affonso L. de Melo tel 223-7389

▶ Master System II com três tuchos dois controles e o 3D mais uma máquina gráfica profissional importad um Mega Drive. Luiz, tel 912-6155 r.280

▶ O cartucho Castle of Illu do Mega Drive por Streets of Bruno Melo, tel :(0449) 52-1

▶ Master System II com cartucho e um controle po Nintendo com dois controles celo Amaro, tel :(011) 577-6

▶ Dactar com 10 jogos por Boy com um cartucho Ranismar Damasceno, tel 322-2086

▶ Master System II com p dois joysticks e três cartuch Phantom System ou Top VG 9000 com joysticks e chos André Gustavo Miranda, tel (086) 252-133

▶ O cartucho Bart's Night do Super Nintendo por outro cho de meu interesse Matsumoto, tel. (011) 842-6

▶ Cartuchos de Mega Driv Insaurralde, tel :(021) 232-

...aster System II com dois con-...s, quatro cartuchos ,dois Atari ...e Top Game VG 2800 com ...uchos por Computador Ex-...ent Bit ou TK 3000. Anderson ...reira, tel.:(011) 759-5593.

...aster System II com quatro ...uchos, pistola e um walkman ...m Mega Drive. Rodrigo Hitoshi ...amoto, tel.:(011) 949-3029.

...o cartucho Cabal, do Super ...a por outro de meu interes-...Flávio Procópio, tel.: (011) ...8741.

...o cartucho Rockteer, da Nin-...o por outro de meu inte-...e Rodrigo Suehiro, tel.:(011) ...8741.

...Mega Drive japonês com dois ...uchos e dois controles por um ...er Nintendo . Paulo de Tarso ...uchs, tel.:(011) 876-2810.

...Mega Drive com os cartuchos ...ic e Quack Shot por um Super ...ndo com controle e cartu-... Marcelo da Costa Nicolau, ...(021) 225-0895.

...aster System II com dois ...chos por fitas de Mega Drive. ...ado, tel.:(011) 887-0227.

▶ Phantom System com nove cartuchos dois controles, adaptador e pistola por um Mega Drive, tel.:(011) 228-0012.

COMPRO

▶ Cartuchos de Master System em perfeito estado de conservação. Luciano Batista da Silva. Av. 7 de Setembro , 291, CEP. 45190-000, Planalto, BA.

▶ Os cartuchos Tartarugas Ninja 2, Robocop 2, Totaly Rad e Sexta feira 13, do sistema Nintendo americano. Anderson de Souza Massagardi. Rua Bahia, 179, Jordanêsia, CEP 07760-000, Cajamar, SP.

▶ Game Gear com cartucho em perfeito estado de conservaçnao. Gabriel Heider Silveira. Rua Demétrio Ribeiro, 961, apto. 44, CEP 90010-313, Poá, RS.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer ser desse mundo a me vencer no jogo Sonic 2, do Mega Drive. Douglas Silge. Rua Carlos Kruguer, 350, CEP 96180-000, Comaquã, RS.

CLUBES

THE MASTER MARIO CLUB — Rua Higs, 708, BL. J, Casa 05, CEP 70351-763, Brasília, DF. O clube oferece jornal mensal com classificados, dicas e lançamentos dos sistemas Sega e Nintendo, Top Ten e também temos um sistema de Hot Line. Para associar-se, basta enviar seus dados pessoais e duas fotos 3x4 para carteirinha.

MSPC GAMES CLUBE — Rua Caetano di Felippe, 127, Vila Santo Antônio, Bairro Cambará, CEP 18130-000, São Roque, SP. Trabalhamos com os sistemas Master System e PC/XT.Para associar-se, basta mandar seus dados pessoais e duas fotos 3x4 para carteirinha e você receberá imediatamente um catálago e outras informações sobre o clube.

WORLD CIRCUIT GAMES CLUBE — Rua Regente Feijó, 203, CEP19800, Assis, SP. Distribuímos mensalmente um jornalzinho com dicas de Mega Drive e Super NES, para associar-se basta enviar seus dados pessoais e duas fotos 3x4 para carteirinha.

RADICAL GAMES CLUBE — Av. Serzedelo, 1035/1002 , Batista Campos, CEP 66033, Belém , PA. O nosso clube trabalha com os sistemas Nintendo, Mega Drive e Super NES. Oferecemos um jornal mensal com dicas quentissimas. Para associar-se, basta enviar seus dados pessoais e uma foto 3x4 para a carteirinha.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS

DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

TEMOS OS ULTIMOS LANÇAMENTOS

BABY GAME

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

	US$
	19,00
	19,00
...ERICA	17,00
...NETA	19,00
	19,00
	19,00
	23,00
...EPROTERS	20,00
...ONES	20,00
	21,00
	21,00
...L II	20,00
...L II	20,00
...ENTURE	19,00
...HERS	20,00
...DERS	18,00
	20,00
	20,00
...L II	19,00
...L II	18,00
...ES 3	19,00
	20,00
...THER	17,00
	22,00
...HER II	20,00
...LE NINJA III	19,00
...RT II	19,00
...RT	20,00

MEGA DRIVE	
3 EM 1 (ESPORTE)	20,00
AIR DIVER	15,00
ALIEN III	19,00
ALIEN STORN	15,00
ALISIA DRAGON	16,00
AQUATY GAME	18,00
ART ALIVE	17,00
BARCELONA 92	18,00
BULLS X LAKERS	18,00
BATMAN O RETORNO	38,00
CARTÃO AMERICA	27,00
CHUCK ROOCH	22,00
CRUE BALL	20,00
DECAP ATTACK	15,00
DEVILISH	14,00
DOUBLE DRAGON I	20,00
ELEMENTAR MASTER	15,00
ERNEAST , EVANS	18,00
EVANDER HOLLY FIELD	19,00
FIGHTINS MASTER	15,00
G-LOC	31,00
GHOSBUSTERS	15,00
GOLDEN AXE II	15,00
GREENDOG	16,00
HEAVY UNIT	15,00
INDIANA JONES	20,00
JEMEL MASTER	22,00
JUJU	15,00
KRUSTY, FUN HOUSE	17,00

LEMMINGS	31,00
HOOK (ALT.)	38,00
JOE MAC (ALT.)	40,00
NHL PA 93	21,00
PIT FIGHTER	15,00
PREDATOR	30,00
QUACKSHAT	15,00
RAMBART	23,00
S. MONACO GP II (A. SENNA)	19,00
SHADOW OF THE BEAS II	33,00
SIMPSONS	18,00
SOL PEACE	19,00
SONIC II COMPLETO	38,00
STEEL TAIOR	23,00
SUPER H. O.	22,00
SUPER MAN	29,00
SUPER WESTLEMANIA	33,00
TARTARUGA NINJA IV	35,00
TERMINATOR II	28,00
THUNDER FORCE IV	24,00
TOKIC CRUZADERS	25,00
U.S.A. BASQUET BALL	31,00
UNIVERSAL SOLDIER	35,00
VALLIS III	15,00
WONDER BOY V	21,00
SUPER NESS	US$
AXELAY (ALT)	45,00
BEST OF THE BEST (ALT.)	48,00
CASTLEVANIA IV	57,00
CHUCK ROOCK	47,00

CONTRA III (ALT.)	43,00
D. DRAGON (ALT)	46,00
DESERT STRIKE (ALT.)	45,00
DRAGONS LAIR (ALT)	36,00
F-1 SUP. DRIVING SUZUKI (ALT)	43,00
FATAL FURY (ALT)	55,00
GEORGE FOREMANS (ALT.)	50,00
GOLDEN FIGHTER (ALT.)	50,00
HOOK (ALT.)	38,00
JOE MAD	40,00
KING OF MONSTERS (ALT.)	35,00
MAGIC SWORD (ALT.)	44,00
MC KIDS	22,00
MICKEY MOUSE	44,00
PARODIUS	33,00
POWER ATLETE (ALT.)	45,00
PRINCE OF PERSA (ALT.)	38,00
RIVAL TURF	47,00
ROCD RUNES (PAPA LEG. ALT.)	44,00
RAMMA MEIA (ALT.)	38,00
RIVAL TURF	47,00
ROCD RUNES (PAPA LEG. ALT.)	44,00
SONIC BLASTMAN (ALT.)	47,00
STREET FIGHTER II (ALT.)	55,00

TARTARUGA NINJA IV	35,00
TOP GEAR (ALT.)	36,00
UNIVERSAL SOLDIER (ALT.)	43,00
ACESSÓRIOS	US$
ADAPTADADOR P/ MEGA DRIVE	15,00
ADAPTADOR P/ NINTENDO	6,00
ADAPTADOR S. FAMICON/S. NESS	17,00
CONTROLE P/ SUPER NESS	27,00
CONTROLE P/ S. NESS (TURBO)	27,00
ESTOJO P/ CARTUCHO	Cr$ 5.000,00
FOTOS COLORIDAS	Cr$ 25.000,00
JOYSTICK P/ MEGA DRIVE	12,00
KIT P/ MEGA DRIVE	7,00
APARELHOS	US$
MEGA CD ROOM	410,00
MEGA DRIVE	170,00
MICRO GENIUS (72-50)	60,00
NEO GEO (SÉRIE OURO)	750,00
NEO GEO (SÉRIE PRATA)	450,00
SUPER NESS (BABY)	180,00
SUPER NESS (COMPLETO)	235,00

LIGUE JÁ:
(011) 215.0374
63.0606

PREÇOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DE SUA LOCADORA

RUA GASPAR FERNANDES,184 - IPIRANGA - SÃO PAULO - SP

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Redator: Roberto Guimarães
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioió, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama, Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahler
Gerente de Contas: Miguel Castello
Supervisores de Contas: João Jorge Rangel, Maira Gisele Magno, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2ª quinzena de janeiro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222. Fotolito: Bureau Azul, Grafcolor, Fotoline Ltda. **IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A**

ANER

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SNES
COMBATRIBES

Veja como ficou a versão deste jogo dos arcades, famoso pela dureza de seus golpes

MEGA
ROAD RASH 2
O que era bom ficou ainda melhor: Road Rash 2 está muito mais rápido e pode ser jogado em dupla

NINTENDO
MEGA MAN 5

A quinta aventura do incansável Mega Man é a mais longa e cheia de truques. Prepare-se

SHOTS

Para melhorar seu desempenho no mercado japonês, a Sega está pensando em lançar o Mega Drive II e o Mega CD II, versões mais atualizadas e poderosas de seus equipamentos. Veja na nossa coluna de espionagem internacional, agora com Moashiro Sama e Little Richard

AÇÃO GAMES. LIGADA EM TUDO QUE ROLA NO MUNDO

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 211-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-80 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis - SC - Tel.: (0482) 32-0519

CADERNOS TILIBRA 93. MATRICULE-SE JÁ.

A Coleção de Cadernos Tilibra 93 já está à venda nas boas papelarias.

tilibra

START

PLAY

GAME OVER

Tomar um copo de Ovomaltine é tão chocante como detonar numa partida de videogame. A única diferença é que com Ovomaltine, você vai arrepiar sempre.

Ovomaltine

É POWER!